OS LANÇAMENTOS DA MAIOR FEIRA DOS EUA

ANO 1 - NÚMERO 7

COMPUTER games

SISAL EDITORA
R$ 4,50

Uma nova pista: Indianapolis

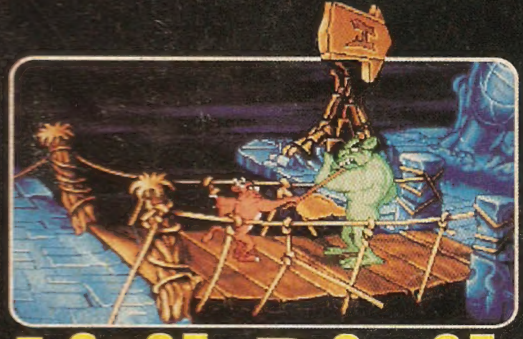
Indy Car
NOVAS PISTAS E NOVOS RECURSOS

TV NO PC
PLACA PERMITE VER TELEVISÃO NO COMPUTADOR

COMO USAR MELHOR O DOS E O WINDOWS

Multimídia
OS MELHORES KITS PARA CD-ROM

SimCity 2000
DICAS PARA INICIAR SUA CIDADE



Litil Divil
VENÇA O LABIRINTO DO INFERNO ATRÁS DE UMA PIZZA

TUDO SOBRE UM SUPER JOGO EM QUATRO CDs: 2.500 MEGABYTES

UNDER A Killing Moon

KIT MULTISHOW VITECH SCSI : ROMPENDO AS BARREIRAS DA IMAGEM E DO SOM

Multimídia, mais do que uma idéia, um mundo infinito de caminhos para sua criatividade.

Em casa ou no escritório, o Kit Multimídia Multishow Pró CD 16, é o acessório que estava faltando em seu computador.

Com ele você poderá utilizar os mais emocionantes lançamentos em CD-ROM, e terá ao seu dispor os modernos recursos de som e imagem.

Agora você também poderá ter o seu Kit Multishow Vitech com interface SCSI, ou seja, o que já era bom ficou ainda mais rápido !

O Kit Multishow SCSI é composto por um CD-ROM NEC SCSI de dupla velocidade (Double Speed), uma placa de som Media Vision Jazz SCSI de 16 bits, duas caixas acústicas amplificadas Labtec com opção de alimentação por fonte ou através de pilhas, um microfone, e ainda 6 emocionantes títulos de CD-ROM. E isto não é tudo : Agora o seu kit Multishow Vitech vem com o Almanaque Abril, a única enciclopédia em multimídia totalmente em Português com fatos históricos do Brasil e do mundo.

Abril Multimídia

Venha conhecer o Kit Multishow pró CD 16 SCSI nos revendedores autorizados Vitech.

VITECH

Vitech - Vitória Tecnologia S.A. - Rua Antonio das Chagas, 1612 - São Paulo - SP. Cep. 04714-002 Tel. : (011) 521 0533 Fax.: (011) 247 5481

Maxtor ALR SEIKOSHA CITOH Klévér NEC DATA RACE THOMAS-CONRAD Allied Telesis PLAIN TREE ADDTRON

04- Cartas
06- Softs
10- Run Test
Instalamos no AcerMate 433s Multimídia uma placa de vídeo que permite assistir TV no computador. Confira.

14- CD-ROM
As opções para comprar seu kit multimídia

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Under a Killing Moon

Adventure
18- Under a Killing Moon
Um vídeo interativo que ocupa 2.500 megabytes em 4 CDs

22- Innocent Until Caugth
Um aventureiro espacial tem que "se virar" para pagar as dívidas

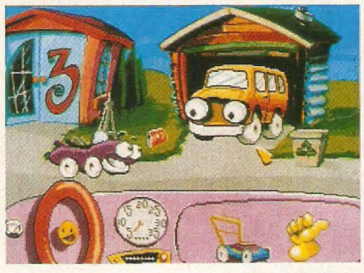
Ação
24- Microcosm
Participe de uma batalha dentro do corpo humano

26- MegaRace
Nesta corrida alucinante vale tudo para vencer

28- Litil Divil
Ajude o demônio Mutt a encontrar uma pizza no inferno.

30- Mad Dog Mcree
Acabe com os bandidos no Velho Oeste, neste jogo todo digitalizado

Clássicos
32-Inca
Sua missão é fazer renascer o império Inca
35- Putt Putt
Putt Putt é um simpático carrinho que ensina brincando
36- IndyCar Racing
Dois pacotes de expansão com novas pistas e novos recursos



Putt Putt

Multimídia
38- Leonardo The Inventor
40- 3D Body Adventure

Dicas
41- SimCity 2000

PC-Info
42-Dicas de DOS e Windows
44- BBS
46- Dicas do Leitor

Ao Leitor

Logo que chegou a placa Video Highway (para assistir TV no computador) a redação de Computer Games se agitou. "Quero ver como fica uma televisão no PC" era a frase mais ouvida. O manual, claro, ninguém abriu. Placa espetada, software instalado... surgiu a voz do Bóris Casoy nas caixas de som. Mas, cadê a imagem? Configura daqui, aperta botão de lá, até que finalmente a Mônica Pina foi ouvida: "Estes cabos que sobraram com certeza servem para alguma coisa". Recomeçar o serviço, conferir o manual, até que... a imagem surgiu. O fotógrafo Daumer De Giuli, atento ao noticiário, quase esquece de seu trabalho.

Depois, volta a rotina de escrever, editar textos e fotos, cada um no seu PC, procurando sempre deixar todas informações muito claras. Chega o Homero Silveira com mais um texto e sua forma objetiva de falar. "Mad Dog (pág. 30) está pronto. Tem outro?" Guilherme Silberstein ao telefone. Sua reportagem sobre BBS (pág. 44) também está pronta. Para um especialista em BBS e Modem, não há outra solução: é só acionar o modem, conectando um computador da redação ao dele por telefone e receber o texto. Simples e rápido. Também por modem chegaram a reportagem e as capturas de tela do nosso (excelente) piloto de poltrona César Medeiros e seu amado IndyCar Racing, agora com a pista de Indianápolis.

O Josias Silveira, relendo os textos a bordo de um PC 486DX2 66, surge com uma idéia: precisamos fazer uma reportagem sobre os muitos kits multimídia que estão no mercado. "É o que os leitores querem saber", diz. Lá vai o Luís Mazzaferro conferir as opções de kits multimídia do mercado, enquanto fala sem parar sobre as maravilhas do Under a Killing Moon (pág. 18), com seus quatro CDs e as cenas produzidas pelo 3D Studio. Enquanto isso o computador da editora de arte, Shirley Lima, também não pára. "A reportagem de Dicas para DOS e Windows (pág. 42) precisa de imagens mais bonitas", reclama, enquanto procura ilustrações no Clip Art, um CD ROM só de imagens.

Assim, de PC em PC saem disquetes com muitas páginas prontas, que se transformam em fotolitos, vão para a gráfica, e mais uma Computer Games está nas bancas.

Roberto Araújo

CAPA: Criação: Paulo Affonso Soares **FOTOS:** Daumer De Giuli/Divulgação

Jogo lento

Tenho um problema com The 7th Guest: o jogo roda muito lento e sempre trava. Além disso, a qualidade de imagem não é das melhores, mesmo com um monitor SVGA. Tenho um PC 486 SX33, com 4 Mb de memória RAM. O que posso fazer para aumentar a velocidade de transferência de imagens do CD ROM para a tela?

Lucas de V. Fahham
São Paulo, SP

Provavelmente seu problema não é de transferência de imagens, mas sim um erro na instalação do game. Tente reconfigurar o jogo, instalando-o novamente. Tudo indica que você deve ter escolhido na configuração o modo "MCGA 386". Desta vez selecione como configuração o modo "SVGA 486". No modo SVGA, os gráficos serão mais bonitos e não apresentarão mais "dentinhos" na tela, como deve estar acontecendo. Para resolver os problemas de velocidade e pane, a solução pode ser a "liberação" de mais memória convencional (memória baixa). Rode o MEMMAKER (se tiver uma versão do DOS 6 em diante) bastando digitar no prompt do DOS a sigla MEMMAKER (numa tradução simples seria "fazedor" de memória). Lembre-se que o The 7th Guest precisa de, no mínimo, 590 kb livres na memória convencional para não travar. Verifique o quanto de memória livre está disponível no seu PC, digitando MEM no prompt. O desafio agora deverá ser só no jogo. Boa sorte!

Prince of Persia II

Na seção de Cartas da **Computer Games** nº6, discordo de uma das respostas. A pergunta era a respeito do Prince of Persia II, no qual o leitor Carlos Eduardo Cornevskis informava que ao usar o dispositivo do jogo *makinit*, na mudança de fases não conseguia passar e o jogo voltava para o prompt do DOS, com uma informação sobre um arquivo (*nis.dat*). Vocês responderam que era devido ao programa estar incompleto ou um arquivo que estaria perdido. Este problema já aconteceu comigo no mesmo Prince II. Descobri que não era este o problema pois o nis.dat estava lá. Resolvi entrando no *config.sys* e aumentando o *File*, pois ele estava muito baixo. Para resolver é só aumentar o File. Quero aproveitar para sugerir que não deixem de mostrar os jogos mais antigos, pois são esses jogos "velhos", que temos em maior quantidade, muitos não estão resolvidos e, com certeza, muitos não sabem nem por onde começar. Quero também cumprimentar a **Computer Games** e a Sisal Editora por esta publicação que não informa apenas sobre jogos, mas sobre assuntos diversos que envolvem a área de informática. Continuem assim.

NORBERTO MARQUES

The 7th Guest: instalação correta

Guilherme R. Baranowski,
São Paulo, SP

*O procedimento sugerido é o padrão para se localizar arquivos perdidos. No caso específico, **Computer Games** agradece a sua contribuição e pede que os leitores continuem sempre ajudando na solução de problemas.*

Padrão VESA

Meu SimCity 2000 não roda de jeito nenhum. Já tentei usar quase todos os arquivos .EXE e alguns de extensão .COM, mas não consegui nada. Tenho um microcomputador PC 486 DX 33, winchester de 340 Mb e placa de vídeo de 1 Mb. Será que o problema é do monitor? Ele é um SVGA, mas parece que não é do padrão VESA. O que devo fazer ?

Fernando S. Espíndola
Tubarão, SC

DAUMER DEGIUI

SimCity 2000 : problemas com a placa de vídeo

Na verdade não é o monitor que tem que estar no padrão VESA e sim sua placa de vídeo. Pelas informações enviadas, a sua placa não é do padrão VESA. Entretanto há uma forma de fazer o jogo funcionar: basta carregar na memória um programa cedido pelo jogo que emula o padrão VESA para sua placa. Para carregar o "driver" responsável por esta emulação, entre na configuração do jogo digitando "INSTALL" no diretório do SimCity 2000. Procure então a opção que define o tipo de placa de vídeo que você está usando e coloque o nome correspondente. Infelizmente, sua placa não é citada, mas é só dar uma olhada no primeiro nome que aparece no alto da tela do monitor quando se dá boot no PC.

Mad Dog McCree

O jogo Mad Dog McCree para Sega CD roda em um computador com CD ROM? Só encontrei arquivos binários (.BIN) e nenhum executável no CD.

André Luis Estrella Esteves
Petrópolis , RJ

Os jogos de Sega CD, 3DO ou qualquer outro videogame, não funcionam no PC. Somente nos próprios sistemas. O que acontece é que os processadores dos aparelhos são totalmente diferentes, impossibilitando que os arquivos do jogo sejam "entendidos" pelo PC. O que você pode fazer, talvez a título de curiosidade, é colocar um jogo do Sega CD no seu drive para ver o tamanho dos jogos. Um game como o Sonic CD, por exemplo, tem aproximadamente 100 Megabytes.

Gráficos

Gostaria de sugerir a criação de uma seção especial para programadores, nos moldes de Help & Hints ou PC-Info, com dicas e curiosidades sobre programação. Queria saber o que são gráficos poligonais, bitmap e vetoriais e quais as linguagens de programação utilizadas nos jogos. Gostaria também de informações sobre a assinatura da revista.

Alamir G. de Abreu Júnior
Brasília, DF

Agradecemos suas sugestões e vamos considerar a possibilidade de aumentar o espaço para informações sobre programação. Os softwares de linguagem utilizados pelos programadores para criar games variam bastante. Mas a maioria dos jogos é compilada em C++, com o uso de outros programas gráficos. Nenhum game é produzido com um só programa e sim com um conjunto deles. Há várias diferenças entre gráficos poligonais, bitmapped e vetorias. Nos gráficos poligonais, geralmente as imagens são apresentadas em 3D e podem ser rotacionadas e aumentadas quanto à escala. Os jogos simuladores de avião, como o Mig 29, utilizam muito esta técnica. Nos gráficos bitmap, as imagens são em 2D (duas dimensões), formadas por pequenas unidades coloridas chamadas de "pixel". Tais imagens não podem ser aumentadas muitas vezes pois perdem resolução. Só para dar uma idéia, a maioria dos games para PC, usam gráficos bitmap, com uma resolução de 320x200 pixels, em Monkey Island 2, por exemplo; ou 640 X480, em SimCity. Já os gráficos vetoriais são formados, como o próprio nome diz, por vetores. Estes vetores também são em 2D e não passam de linhas curvas e retas ligadas por vértices (pequenos pontos). Um exemplo de gráficos vetorias são os arquivos gerados pelo Corel DRAW!, que são depois "preenchidos" com cores e efeitos especiais. Os leitores interessados em assinatura da revista ***Computer Games*** *devem entrar em contato com a Sisal Editora pelo fone/fax: (021) 280-2892.* ◆

DAUMER DE GIULI

Mig 29: gráficos poligonais e imagens tridimensionais

Nota da Redação

Para participar da seção de cartas, basta escrever para SISAL Editora Ltda. - Revista COMPUTER GAMES, Rua São Samuel, nº 177, Vila Mariana, São Paulo, SP - CEP 04120 - 030. Por motivos de espaço, as cartas poderão ser publicadas resumidamente.

MEGASOFT

Os Melhores Títulos em CD-Rom

Under a Killing Moon	R$ 100,00
The 7th Guest	R$ 38,00
Crime Patrol	R$ 48,00
The Fortress of Dr. Radiaki	R$ 92,00
Companions of Xanth	R$ 48,00
Lands of Lore	R$ 48,00
Rebel Assault	R$ 55,00
Megarace	R$ 35,00
Mad Dog 2: The Lost Gold	R$ 42,00
Litil Divil	R$ 48,00
The Lawnmower Man	R$ 40,00
Doom 2	R$ 65,00
Myst	R$ 50,00
Wrath of the Gods	R$ 49,00
Wing Commander Armada	R$ 52,00
Syndicate Plus	R$ 48,00
Comanche	R$ 51,00
10 Pak vol.1	R$ 60,00
10 Pak vol.2	R$ 70,00
6 Pak for Children	R$ 50,00
Al-Qadim	R$ 45,00
Police Quest 4	R$ 46,00
F-15 Strike Eagle 3	R$ 35,00
Hell Cab	R$ 48,00
Outpost	R$ 44,00
Ultima 8 Pagan	R$ 42,00
Strip Poker	R$ 32,00
The Dream Machine	R$ 70,00
Sim City 2000	R$ 45,00
Man Enough	R$ 70,00
Microcosm	R$ 52,00

E Mais de 300 títulos em CD e mais de 3000 em Disquetes

CD CLUB

Av. Ipiranga, 345 - sala 1107
São Paulo SP Centro
Próximo ao Metro República
TEL: 231-2367 / Fax: 214-2650

Kits Multimidia

Sound Blaster Schoolhouse 16 R$ 410,00
Sound Blaster Office Professional 16 R$ 470,00
Sound Blaster Edutainment 16 R$ 550,00
+ IMPOSTOS REGIONAIS

Solicite catálogo gratuitamente.
Locação de CD's para São Paulo
Enviamos para todo o Brasil.
Aceitamos Credicard e Diners.

Os lançamentos da maior

Na Comdex'94 foram mostrados os jogos que em breve estarão no seu PC. Confira os principais títulos

Realizou-se recentemente em Las Vegas a COMDEX' 94, a maior feira de Informática dos Estados Unidos. Computer Games apresenta as principais novidades da feira, lançamentos americanos em jogos e programas, tanto de produtoras conceituadas, como a Lucas Arts, até as menos divulgadas, como Game Tek. Além dos games, houve muitos lançamentos em equipamentos e acessórios. E a COMDEX' 94 provou, de uma vez por todas, que a multimídia chegou para ficar. Conheça alguns dos principais títulos em CD-ROM apresentados neste evento e que em breve estarão também no Brasil.

Quarantine

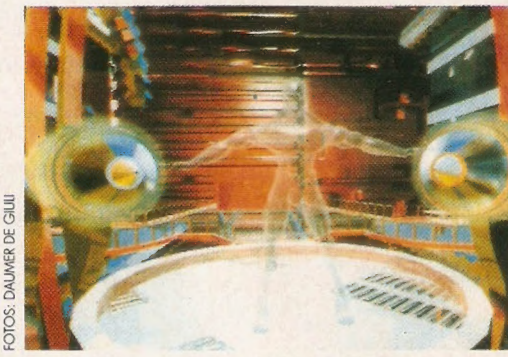
Produtora: Game Tek
Apresentação: 1 CD-ROM
Lançamento EUA: Dezembro de 94
Tipo: DOOM de carros

Este é o jogo automobilístico mais sanguinário de todos os tempos! Ao volante de um táxi, seu objetivo é sair pelas ruas de Nova Iorque levando passageiros. Até aí tudo bem, só que estes passageiros são loucos por sangue, explosões e barbaridades. Todos querem demonstrações de como se mata os pobres pedestres na calçada, com atropelamentos criativos, tiros bem dados e brecadas bruscas, se possível, com cavalos-de-pau. O game parece muito com DOOM, só que em vez de um soldado assassino, o jogador controla um automóvel. Os gráficos do game são bonitos e a trilha sonora bem diferenciada, pois é toda cantada. Para os fãs de DOOM, Quarentine é um prato cheio.

Rise of the Robots

Produtora: Mirage/Time Warner Interactive
Lançamento EUA: Dezembro de 94
Apresentação: 1 CD-ROM
Tipo: luta de robôs

Rise of the Robots é um jogo de lutas com visual extremamente elaborado. Com gráficos SVGA, o game tem ótimos cenários e os robôs parecem bastante reais. No comando de um ciborgue da Electrocorp, a maior e melhor empresa fabricante de robôs militares, você deve destruir seis outras máquinas para evitar que um vírus se alastre por todos os sistemas de computadores. As lutas contra os robôs são do tipo "Street Fighter", só que os gráficos são impressionantes. A perfeição chega a ponto de todos os robôs terem suas sombras no chão, e não somente umas "manchas", como na maioria dos games. Outro ponto interessante são as animações durante as fases de luta, todas com altíssima qualidade de imagem. Rise of the Robots é um game para ser visto, e se for o caso, também para ser jogado.

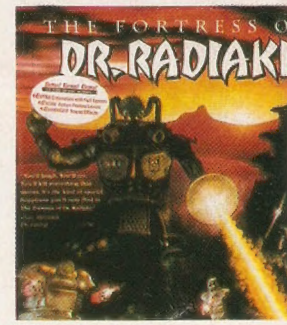


FOTOS: DAUMER DE GIULI

Doom II

Produtora: Id Software
Lançamento EUA: Novembro de 94
Apresentação: 1 CD-ROM
Tipo: DOOM (sem comentários)

Que decepção! Todos pensavam que a Id Software modificaria algo em DOOM II para o lançamento em CD-ROM. O jogo é o mesmo. DOOM II em CD é praticamente o mesmo DOOM II de disquetes, apenas com a adição da versão shareware de DOOM I no CD. Para jogar é preciso instalar os mesmos vinte e dois megabytes no HD, sem nem mesmo economizar espaço em disco. Mesmo assim, DOOM foi o grande sucesso do ano e sua estrutura foi utilizada em outros lançamentos. A versão em CD, entretanto, não tem nenhuma novidade.



The Fortress of Dr. Radiaki

Produtora: Merit
Lançamento EUA: Novembro de 94
Apresentação: 1 CD-ROM
Tipo: ação

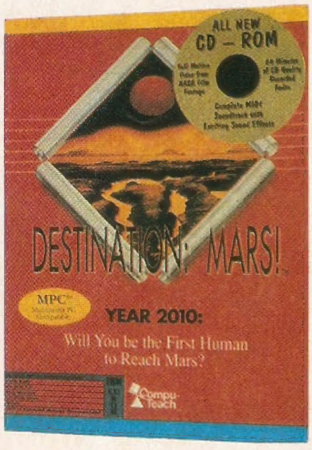
O ano é 1963. Um cientista louco, ligado aos comunistas, consegue produzir uma bomba atômica e, num acesso de loucura, promete soltar a bomba e destruir toda a Terra. Pode?! Sua missão é impedir o maluco de fazer isso. Para executar a missão será acionado um agente das Nações Unidas (você mesmo), que se infiltrará na fortaleza do Dr. Radiaki (o tal cientista) para brigar em

feira dos EUA

quinze fases com soldados, samurais e mercenários que não vão com a sua cara. O game tem um certo senso de humor, levando-se em conta que alguns soldados são feitos de utensílios de cozinha, tal como panelas, garfos e etc... O tipo do game lembra mais uma vez DOOM e Wolfenstein, só que as armas são, na maioria, ferramentas, facas e pedaços de paus. "The Fortress..." não é exatamente o mais recomendável da lista.

Destination: Mars!

Produtora: Compu Teach
Lançamento EUA: Dezembro de 94
Apresentação: 1 CD-ROM
Tipo: infantil/educativo

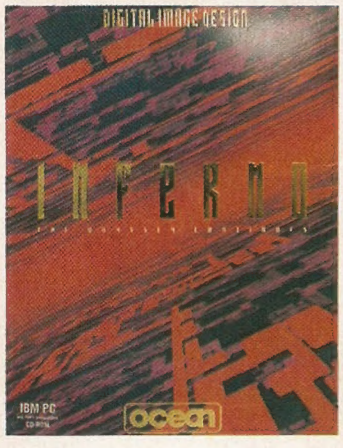


FOTOS: DAUMER DE GIUI

Oba! Até que enfim um bom título educativo para crianças de quatro a oito anos. Em Destination: Mars!, a criança passa por uma verdadeira avalanche, com 64 minutos de vídeo dos arquivos da NASA sobre o planeta Marte, para se informar sobre outros "mundos". Os dados são apresentados de forma interessante, com fotos, sons e poucos textos. O "game" conta com partes de ação e movimento nas quais é possível explorar o programa com mais liberdade. Entre as missões propostas, o jogador deve lançar satélites ao espaço e salvar tripulantes de uma nave espacial em perigo. Um bom título para crianças curiosas.

Inferno

Produtora: Origin
Lançamento EUA: Dezembro 94
Apresentação: 1 CD-ROM
Tipo: simulador



A Origin anunciou Inferno, um simulador. A história é sobre uns monstros horríveis, que (adivinhem...) querem dominar o mundo. Como um soldado espacial, você deve impedir. O melhor do game são as apresentações com gráficos 3D e o som. O jogo lembra Tie Fighter e X-Wing, mas em uma versão mais simplificada, para qualquer um jogar sem precisar de muitas habilidades. É possível ter a visão de várias câmeras durante o combate, o que dá mais liberdade e realismo ao game. Imperdível para quem gosta do gênero!

DIVULGAÇÃO

PLACAS MPEG, O MAIOR SUCESSO DA COMDEX'94

A grande atração na COMDEX' 94 foram as placas MPEG, utilizadas para descompressão de áudio e vídeo, que proliferaram por vários estandes, com destaque para a Reel Magic Lite, da Sigma Designs. Entre outras coisas, ela permite que os vídeos de jogos, que normalmente ocupam apenas uma parte da tela do monitor, ganhem a tela toda, dando uma nova dimensão ao game. O resultado é impressionante e o mais importante é que a placa já está vindo com o PC e não mais como um opcional.

Surpreendi-me por não encontrar tantos Pentium quanto esperava. A grande maioria das máquinas era PC 486DX4, que se mantém um padrão entre as máquinas mais evoluídas atualmente. Observei uma tendência de hard disk (whinchester) removível, com tamanho bastante reduzido e 400 megabyte. Os modems para comunicação entre computadores, além de já serem considerados comuns entre os americanos, estão acrescidos de mais um detalhe: uma minúscula câmara de vídeo, ao lado do monitor, de tal forma que, junto com o texto, vai também a imagem, podendo ampliar a utilização da tele-conferência.

A novidade em games ficou por conta das conhecidas softhouses Lucas Arts, Electronic Arts, Sierra e Access. Under a Killing Moon foi o game mais elogiado e o mais jogado da feira (veja pág. 18). The 11th Hour (uma espécie de contìnuação de The 7th Guest, da produtora americana Trilobyte), por sua vez, foi motivo de brincadeira entre os participantes: já foi anunciado tantas vezes, houve vários boatos, e até agora nem sinal do jogo e nem sequer há previsões confiáveis para o lançamento. Ficou na piada.

Valeu a pena ir até Las Vegas conferir esses lançamentos, embora com os estandes distribuídos por diferentes hotéis, percorrer toda a Comdex tenha sido muito cansativo. Da feira observei também a objetividade dos americanos: os estandes eram simples, sem luxo, divididos apenas por diferentes cores no carpete. O importante mesmo era mostrar inovações e tecnologia nos computadores.

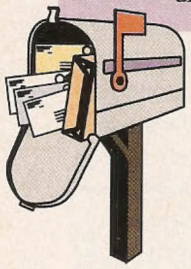
Belisário de Abreu,
Diretor da Award Informática ➤

Importação pelo Correio

Para os usuários de computadores que gostam de jogos, a redução das taxas para importação pelos Correios está entusiasmando muito. Com a possibilidade de adquirir equipamentos e softwares antes mesmo do lançamento no mercado brasileiro e por preços até menores que os praticados por algumas lojas, a compra pelo Correio pode ser vantajosa, mas exige alguns cuidados.

É importante escolher criteriosamente os vendedores no Exterior.Antes de comprar , informe-se minuciosamente sobre todas as características do produto. Para isso, além de folhetos, catálogos e revistas, procure empresas, nos EUA, por exemplo, que tenham serviço de atendimento ao usuário, via fax ou telefone, e tire todas as suas dúvidas. Solicite esclarecimentos sobre representantes da empresa no Brasil, garantia, assistência técnica e suporte, itens importantes quando se trata de equipamentos e acessórios de informática.

Adquirindo produtos com preço até US$ 100 em seu país de origem, o consumidor fica livre de taxas. Para produtos com valor entre US$ 101 e 500 o imposto é de 10% e de US$ 501 a 1000 a alíquota é de 20%. Produtos com preço acima de US$ 1000 tem taxação mais pesada: 50% . Vale lembrar que, compras acima de US$ 500 exigem guia de importação da CACEX, ou sofrem 30% de multa. Quem examina os produtos e notas fiscais e, seguindo essa tabela, determina exatamente quanto o consumidor terá que pagar de imposto são os fiscais da Receita Federal, que acompanham a chegada do material diretamente nos Correios.



Reel Magic ganha versão mais "simples"

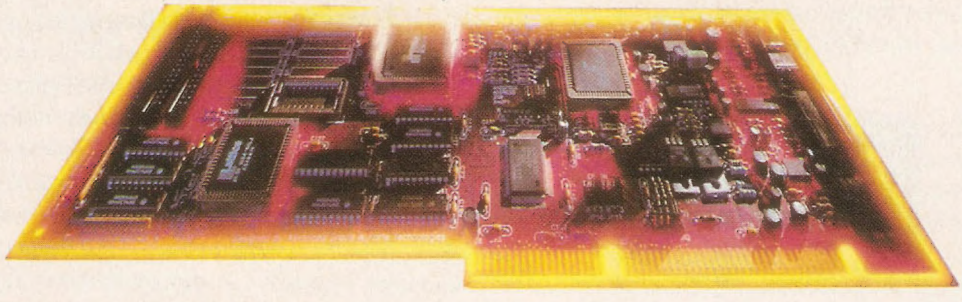
A Reel Magic, placa para descompressão de vídeo em formato MPEG, acaba de ganhar uma versão mais simples para baratear os custos do produto. Agora o usuário pode ter vídeo em tela cheia (640X480 pixels) com 65.000 cores, por apenas R$ 430,00. É que agora a Sigma Designs, em uma política de redução de preços, diminuiu o número de acessórios do pacote que era vendido anteriormente. Em vez de incluir drive de CD-ROM e placa de som, a Reel Magic agora vem sozinha, apens com um game que varia de acordo com a versão do kit (na última versão é o jogo "The Horde"). É importante lembrar que para usar a Reel Magic Lite, é preciso ter um drive de CD-ROM (dupla velocidade) e uma placa de som instalados na máquina. Para fazer a Reel Magic funcionar é simples: basta ligá-la e um "slot" livre na placa-mãe, instalar o software e pronto! Muitos games já estão disponíveis no mercado para o padrão MPEG: Dragon's Lair, Return to Zork, Man Enought e Psychotron são alguns deles. A Reel Magic Lite pode ser encontrada em várias lojas e importadoras.

Defeito no Pentium

A Intel Corporation, empresa fabricante de chips para microcomputadores, anunciou que a família dos chips Pentium (equivalente ao 586) tem um defeito de fábrica. E, como conseqüência, a IBM americana interrompeu temporariamente a utilização do chip Pentium em seus PCs. A falha na estrutura do chip se manifesta principalmente em aplicações científicas, que exigem cálculos gigantescos e muito precisos (as falhas aparecem a partir da 4ª casa decimal), comprometendo o resultado final. Mas no caso de usuários que só utilizam aplicativos de pequeno porte, o problema não é importante. Com isso os preços da família Pentium podem cair, tornando o chip mais acessível. A Intel, entretanto, não garante nenhum "upgrade" (melhoria) para quem adquiriu o produto com defeito. Com esses problemas, as ações da Intel caíram 6% em um único dia nos EUA, causando grande alvoroço no mercado financeiro, e empresa promete corrigir o problema em dois meses.

A melhor placa de som do mercado?

Foi anunciado o lançamento nos EUA da placa de som Gravis Ultra Sound MAX, que promete desbancar qualquer concorrente no mercado de PCs, até mesmo a poderosa Roland. Propondo a mesma qualidade sonora de placas de som em estúdios especializados, a Gravis (produtora da placa) colocou o suporte da General MIDI, efeitos de instrumentos digitais com até 5.6 megabytes de tamanho, 32 vozes e música incrivelmente realista. Tudo isso e mais DOOM e Epic Pinball acompanhando o pacote. É demais, não é? O preço ainda não foi divulgado.



FOTOS: DIVULGAÇÃO

Já nas bancas

AS DUAS MELHORES REVISTAS DE AUTOMÓVEIS

GRÁTIS
Com OFICINA MECÂNICA você recebe MECÂNICA IMPORT

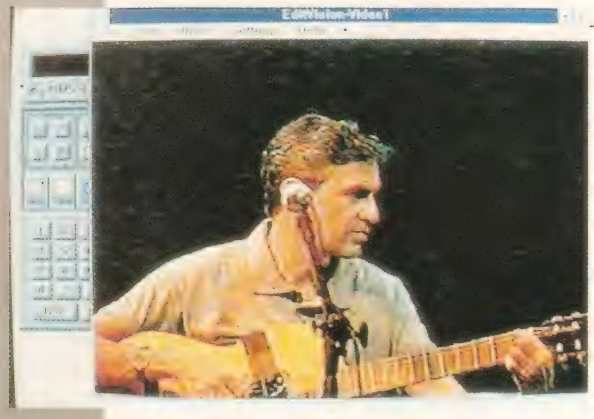
A PARTIR DE AGORA MECÂNICA CIRCULARÁ JUNTO COM MECÂNICA IMPORT, QUE JÁ CHEGA AO MERCADO OCUPANDO O PRIMEIRO LUGAR DO SEGMENTO

SISAL
EDITORA

Na avaliação foi usado um multimídia AcerMate 433s. Com a placa importada pela Alcabyt pode-se trabalhar e assistir TV simultaneamente

DAUMER DE GIULI

TV no PC



FOTOS: DAUMER DE GIULI

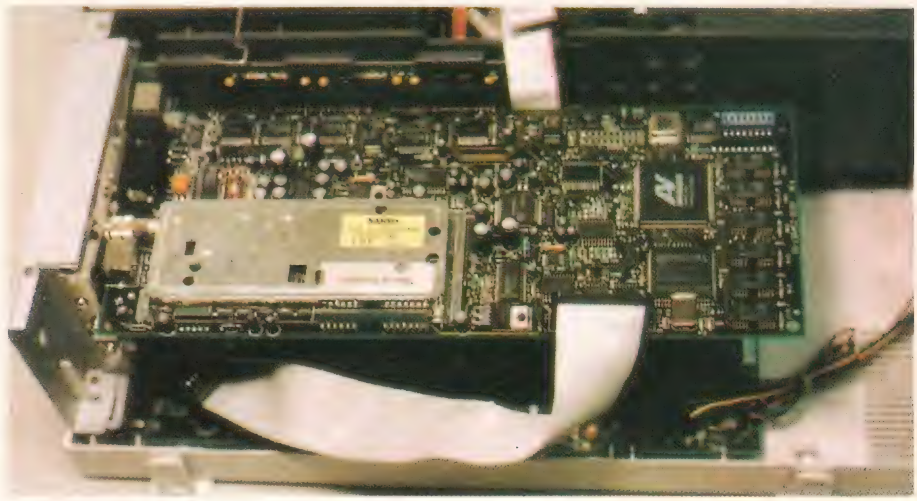
No seu PC um show de Caetano Veloso, Boris Casoy no noticiário, ou efeitos especias na novela: tudo isso é possível com a placa Video Highway (abaixo)

"É uma vergonha". O comentário indignado de Boris Casoy vem das caixas de som do PC Acermate 433s, e na seqüência entra uma imagem do Congresso Nacional em Brasília na tela do monitor. Assistir TV no PC, já é fácil, bastando instalar uma placa especial. Computer Games optou pela placa importada Video Highway, da americana AMIS Lab, comercializada no Brasil como Alc TVR-1 pela Alcabyt por cerca de R$ 550,00. Os resultados se mostraram satisfatórios: além de ver TV no computador, é possível congelar e capturar imagens, editar cenas, ouvir rádio, conectar um videocassete para assistir filmes, entre vários outras opções.

O programa especial que acompanha a placa funciona no ambiente Windows. É possível, por exemplo, durante um trabalho num processador de texto, ouvir música ou acompanhar um capítulo da novela. Mas o recursos deste micro multimídia com a placa Video Highway não param por aí: pode-se até mesmo capturar cenas e seqüências de um programa de TV ou videocassete para que sejam armazenados no Hard Disk do próprio computador. As possibilidades são muito variadas.

"TV" FUNCIONANDO

Depois da placa instalada, bastou clicar no ícone "Video Highway Application" (como em qualquer outro programa para Windows) e imediatamente um controle remoto digital apareceu na tela do monitor. Os números no controle indicam os canais de TV e os botões "SCAN" e "CHANNEL" permitem sintonizar automaticamente. Como acontece com ➤



Para assistir televisão ou ouvir rádio no computador basta ter uma placa especial que já é vendida no Brasil

PC CEDIDO PELA ACER INFORMÁTICA, FONE: (011) 725-1654/ PLACA CEDIDA PELA ALCABYTE ELETRÔNICA IND. E COM. LTDA, FONE: (011) 222-9133

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Também é possível conectar o videocassete ao computador e usá-lo no sistema de cor PAL-M (brasileiro) ou NTSC (americano)

qualquer televisor, a qualidade da imagem depende totalmente do sinal recebido pela antena.

Computer Games experimentou a placa com dois tipos diferentes de antena. Uma interna, que fez com que a imagem ficasse repleta de fantasmas, e outra parabólica, melhorando muito a qualidade da imagem que, comparando com uma televisão normal, ficou até melhor, devido a maior definição do monitor em relação a uma TV. Usa-se o botão "SCAN" para procurar e gravar uma seleção de canais já pré-sintonizados (como por exemplo, 5, 7, 9 e etc..). O programa permite sintonia tanto em VHS como em UHF.

Quando se usa um videocassete, na própria tela, com o mouse, são feitos os ajustes para o sistema NTSC (sistema de cores norte-americano) ou PAL-M (sistema brasileiro). A qualidade de reprodução de imagens é ótima e geralmente sem interferências, já que a ligação é feita por cabo Audio Video, duplo, com uma cabo para áudio e outro para vídeo). Assim, seu filme preferido agora pode ser visto no monitor!

No "controle remoto'" há opções para ajuste de cor, saturação, brilho e volume da televisão. É interessante também a possibilidade de "capturar" cenas de programas de TV. Para isso, clica-se no ícone "SNAP" (captura de imagem) para que a cena seja congelada e depois gravada, no Hard Disk do computador, em formato .BMP. Com isso o usuário pode pegar, por exemplo, o rosto de um ator em cena, salvá-lo como imagem bitmap e depois editar a cena, como se fosse uma fotografia, usando programas como o Photoshop ou o PhotoStyler. Além de melhorar a qualidade da imagem, muitas brincadeira podem ser feitas, e de repente o galã da novela aparece de bigode, óculos ou com o cabelo verde.

É possível também escolher a aparência do "set" da TV na tela do monitor. Basta clicar no ícone "Style". Além do formato convencional, há opções como a Waltz, em que a imagem é reproduzida 16 vezes, como em um video wall (muitos televisores colocados juntos), ou a Video in Picture, que abre uma janela para vídeo sobre imagem capturada . Quem preferir pode assistir a TV com a imagem ocupando toda a tela do monitor. Mas como, geralmente fica-se muito mais perto do monitor que de uma televisão, esta não é a melhor opção.

Os efeitos que acompanham o software da placa não são assim tão especiais. O "Chroma" troca as cores mais escuras por tons de rosa, produzindo efeitos de gosto duvidoso. O melhor de todos é o "StepMotion", que torna as cenas mais lentas, pausadas.

RÁDIO

Clicando no ícone "Radio Track" ouve-se música ou programas de rádio, sintonizados através de uma antena que já acompanha a placa Video Highway. Ao entrar no programa, um moderno painel de rádio é apresentado, para selecionar-se a estação desejada, manual ou automáticamente. Tudo funciona como no aparelho "de verdade", inclusive as funções dos botões no painel são familiares a qualquer um que já tenha manuseado um rádio de carro. Pode-se controlar o volume, a sintonia fina, ou o alarme, muito usado para lembrar de compromissos em meio à operação do computador. O rádio tem memória para estações específicas e permite procura rápida e automática de sintonias, com boa qualidade. Quem preferir pode fechar o programa e continuar ouvindo sua estação preferida em outro aplicativo. Ótimo para quem gosta de ouvir músicas ou notícias enquanto trabalha no PC.

O ACERMATE DA AVALIAÇÃO

O equipamento apresentado por *Computer Games* foi configurado com um AcerMate Multimídia (cedido pelo fabricante). Trata-se de um PC 486SX, com 4 megabytes de memória RAM, monitor Super VGA colorido de 14 polegadas, CD-ROM de velocidade simples e Hard Disk de 200 megabytes, rodando Windows e DOS. A placa Video Highway foi testada em sua configuração única e padrão. Acompanham o kit todos os cabos necessários para instalação, com exceção do cabo que liga a Video Highway com a placa de som. Este cabo é fundamental para que se possa capturar seqüências de vídeo e deve ser adquirido separadamente.

FOTOS: DAUMER DE GIUI

É possível ocupar toda a tela com a imagem da TV (ao lado). Abaixo o painel de rádio no monitor: todas as funções de um aparelho sofisticado, como busca automática

O AcerMate Multimídia apresentado tem apenas 4 megabytes de RAM, o que torna difícil rodar aplicativos mais "famintos" de memória. Mas isso é facilmente resolvido, acrescentando-se pelo menos mais quatro mebabytes de RAM. Com relação a capacidade do Hard Disk (winchester) na configuração testada, não houve problemas de espaço. Os 200 megabytes disponíveis foram o suficiente para que todos os aplicativos rodassem bem. O drive de CD-ROM Philips de velocidade simples teve performance razoável. O padrão de mercado atualmente já é de dupla velocidade, e a opção pelo drive de CD-ROM de velocidade simples pode ser uma forma de não aumentar muito o preço do equipamento, (na configuração testada este PC completo, sem a placa de TV, custava cerca de R$ 2.700,00).

A placa de som do AcerMate é uma Pro Audio Spectrum 16, da conceituada fábrica americana Media Vision. Com capacidade para reproduzir e gravar sons com qualidade de CD em 16 bits, a placa é uma ótima opção para ser usada em PCs multimídia. Mesmo que o modelo não suporte upgrades para General MIDI, como a SB16, é possível configurar a placa com o padrão Sound Blaster 8 bits para garantir total compatibilidade com jogos.

Durante os testes, nenhum conflito com os acessórios do micro (incluindo a Video Highway) foi detectado, o que garantiu o bom funcionamento do sistema. ◆

Luiz Mazzaferro Jr. e Roberto Araújo

MÁRIO VILLAESCUSA

O AcerMate 433s: recursos inovadores

Economia de energia

O AcerMate Multimídia tem recursos inovadores para economia de energia. Fazendo parte dos chamados "Green PCs" (ou PCs Verdes, ecológicos), o micro tem um sistema especial de funcionamento que se enquadra no padrão "Energy Star Compliant", para garantir a economia de energia elétrica quando o computador estiver em estado "idle", ou seja, ligado porém parado e sem uso. Esse sistema trabalha da seguinte forma: se o mouse, o teclado ou o HD não são usados por certo período de tempo (algo em torno de um minuto), a máquina entra em uma espécie de "adormecimento", onde o HD, o monitor e os outros componentes da máquina ficam desligados temporariamente, economizando energia.

Para trazer o PC de volta ao seu funcionamento normal, basta voltar a utilizar o teclado ou o mouse. Este recurso é muito inteligente, mas no caso da placa Video Highway, o monitor se desligou várias vezes, tornando necessário mexer no mouse para a imagem se iluminar novamente. Tirando esse inconveniente, a tecnologia e os benefícios desta economia de energia são muito significativos.

Instalação

A instalação da placa Video Highway pode ser feita pelo próprio usuário, desde que tenha alguma prática. Caso contrário é aconselhável recorrer a um técnico. O primeiro passo, claro, é a instalação na placa mãe, o que é bastante fácil. Se o equipamento já tiver placa de som deve-se também fazer uma conexão interna entre as duas placas. Para encerrar, conecta-se, também internamente, a placa de video à placa Highway.

Já com a CPU fechada vem a parte mais complicada. No caso do AcerMate o espaço na parte traseira é pequeno para se colocar tantos cabos: o cabo para ligação entra a placa Video Highway e a placa de monitor de vídeo do PC; o cabo que se divide em áudio e vídeo para conexão do videocassete; o cabo da antena do rádio; o cabo RF que vem da antena de TV; o cabo para saída da caixa de som. Enfim, é um amontoado de fios que pede paciência e jeito. A Video Highway vem com a antena de rádio, o cabo para conexão ao videocassete e o cabo para ligação com a placa de video do PC.

Há é claro a necessidade da caixa de som. No caso do PC AcerMate já havia a placa de som e as caixas. Para quem não dispõe de placa de som instalada, a própria placa Video Highway já tem integrada o sistema de som, bastando conectar as caixas de som, preferencialmente com um amplificador.

A instalação do software foi muito fácil: a placa se auto-instalou no ambiente Windows, com dois disquetes, sem que o usuário precisasse se preocupar com configurações. Depois de responder algumas perguntas, é só entrar no Windows e iniciar o "Video Configuration", para fazer o set up da placa de acordo com a polaridade do monitor utilizado. No nosso caso, usando o micro AcerMate com o monitor AcerView 11D, a configuração padrão (a que já vem de fábrica) se mostrou eficiente e não precisou de ajustes manuais.

DIVULGAÇÃO

Escolha seu KIT MULTIMÍDIA

Existem opções para diversas finalidades como games ou trabalho. Veja qual CD-ROM atende melhor suas necessidades

A decisão está tomada: comprar um kit multimídia. Mas, ao visitar uma loja, ou examinando um catálogo, é espantoso o número de opções. Até há algum tempo atrás era muito fácil escolher um kit. As opções eram poucas e as marcas e preços muito semelhantes. Agora, com a "febre" da multimídia, o mercado está repleto de ofertas, com características mais específicas, e os mais diferentes preços, assim como o número e títulos de CDs e programas disponíveis em cada um deles.

Para ajudar quem pretende comprar um kit multimídia, Computer Games *selecionou os principais kits. O primeiro cuidado deve ser, obrigatoriamente, verificar se o drive do CD-ROM é de dupla velocidade (embora mais baratos, os de velocidade simples já estão superados), se a placa de som tem 16 bits, e se acompanham caixinhas estéreo e programas "de brinde", que possibilitem o uso do novo equipamento em áreas específicas ou mais genéricas. Selecionamos os vários kits de acordo com suas aplicações. Escolha o que mais se adapta às suas necessidades.*

DALMER DE GIULI

Muitos jogos e até joystick no Game Blaster CD 16

JOGOS E ENTRETENIMENTO

GAME BLASTER CD 16

Um dos pacotes mais recomendados para quem pretende dedicar seu PC-Multimídia aos jogos é, sem dúvida, o kit Game Blaster CD 16, da Creative Labs. Com um CD-ROM de dupla velocidade, modelo Panasonic 563, ele garante performance muito boa para games e títulos multimídia em geral. A taxa de transferência de dados (o quanto o drive pode "carregar" de informações por segundo) é de 300 k/s, com um tempo de acesso de 340 milisegundos. Não é um dos drives mais rápidos do mercado, mas pode ser uma boa opção.

NORBERTO MARQUES

No kit há uma placa de som Sound Blaster 16, compatível com todos os jogos disponíveis no mercado. A saída e a gravação na Sound Blaster 16 pode ser em estéreo ou mono, com 8 ou 16 bits em até 44 kHZ de freqüência. Esta capacidade da placa permite que sejam reproduzidos, e gravados, sons com qualidade de CD (levando-se em conta que estes arquivos de som ficam gigantes). A grande vantagem da Sound Blaster 16 é que ela permite "upgrades", ou seja, é possível adicionar acessórios como a "Wave Blaster", para que a placa reproduza músicas em General MIDI, proporcionando compatibilidade com placas de som Roland. Também é possível conectar um chip especial, chamado "ASP" (ou "Advanced Signal Processing", Processamento Avançado de Sinal), que permite a compressão em tempo real de arquivos de som. O Game Blaster 16 acompanha caixas de som estéreo da LabTec, modelo CT-38, que não tem uma reprodução sonora muito pura.

No pacote há um joystick e jogos como Sim City 2000, Civilization, Return to Zork, Rebel Assault e Iron Helix, todos em CD-ROM. Os games acompanham suas documentações específicas e estão completos (nada de demos ou edições especiais...). Os cabos e acessórios (como parafusos) necessários a instalação do kit estão todos inclusos no pacote, fazendo com que a colocação do drive de CD e da placa de som no PC seja razoavelmente fácil e rápida.

Preço médio: R$ 600,00

EDUTAINMENT CD 16

Este kit, também da Creative Labs, é basicamente igual ao Game Blaster. A diferença está na troca do joystick por um microfone e nos softwares, com destaque para alguns programas educativos. A Enciclopédia Grolier, o Auto Photo Stiler S.E. e o Creative Talking Scheduler estão no pacote, junto com outros programas em disquete e em CD.

Preço médio: R$ 650,00

DIVULGAÇÃO

Sound Blaster 16 Edutainement: softwares educativos

ESCRITÓRIO E NEGÓCIOS

MICROSOFT OFFICE CD

Um dos kits mais indicados para quem vai utilizar seu CD-ROM no escritório é o Kit Microsoft Office CD. O kit (como o próprio nome já diz) vem com o Microsoft Office, um pacote de programas que inclui planilha eletrônica, processador de textos, banco de dados, correio eletrônico e programa para apresentação em palestras. Todos os softwares vem com documentação e são gravados em CD-ROM. Além dos programas específicos "de escritório", o kit inclui Encarta, uma enciclopédia em CD, das mais completas do mercado.

O drive de CD-ROM Panasonic 563, que acompanha o kit, é o mesmo do Game Blaster 16 e do Edutainment 16, com leitura de dados também em dupla velocidade. Nesta versão a placa de som Sound Blaster 16 vem com um programa para reconhecimento de voz, que funciona com um simpático microfone, o "Voice Assist" que trabalha no ambiente Windows. Com ele é possível abrir documentos, aplicativos e executar funções somente com o uso da voz. Basta dizer "Open" e a janela de arquivos é aberta.

Preço médio: R$ 550,00

SOUND BLASTER DIGITAL EDGE 3X

Este é o kit multimídia com o drive de CD-ROM mais rápido de todos os apresentados. O drive é um NEC MultiSpin 3Xi, de tripla velocidade (450 k/s), que garante uma performance mais do que satisfatória em todos os aplicativos. O CD-ROM é interno e conectado através de uma placa SCSI-2 (uma placa que faz a comunicação de acessórios com o PC). Além de muito rápida, esta placa é fácil de instalar e ainda pode ser usada para conexão de mais hard disks e drives de CD-ROM. O NEC 3Xi é considerado um dos drives de CD-ROM mais rápidos atualmente.

A Sound Blaster 16 que acompanha o kit também é conectada no PC pela placa SCSI-2 (a mesma do CD-ROM) e proporciona uma excelente qualidade sonora, ➤

devido a tecnologia 72-dBr, que elimina ruídos nas gravações (que podem ser feitas com o microfone do kit) e reproduções de som. O sintetizador de som MIDI desta Sound Blaster é um Yamaha OPL-3 FM, que permite upgrades para um sintetizador do padrão General MIDI, ou seja uma placa adicional "Wave Blaster". As duas caixinhas de som LabTec CT-38 que acompanham o Edge 3X são as mesmas do Game Blaster 16 e dos outros kits da Creative Labs.

Os softwares inclusos no pacote são consagrados em termos de "business". Entre os melhores títulos estão programas de edição de imagens como o Photo Styler 2.0 SE, em CD-ROM, um programa para desenvolver telas bitmap chamado Altamira Composer. Um outro soft que acompanha o pacote serve para realizar "morf" em fotografias, é o (Digital Morph), que produz efeitos interessantes e engraçados, alterando, por exemplo, a fisionomia das pessoas.

Preço médio: R$ 850,00

MULTIMÍDIA "PROFISSIONAL"

REEL MAGIC CD-ROM

Para o usuário que pretende trabalhar ou se entreter com multimídia, utilizando o máximo de recursos, uma boa opção é o kit Reel Magic CD-ROM, da Sigma Designs. O pacote inclui a ótima placa MPEG para descompressão de arquivos de vídeo e som. Com este acessório, é possível ver, no seu monitor SVGA, vídeos com qualidade de Laser Video em "tela cheia", com um som de primeira e seqüências em vídeo com alta resolução (640X480 pixeis, em 65.000 cores). Para isso é necessário ter um CD-ROM e uma placa de som. O kit Reel Magic CD-ROM vem completo: com placa de som, compatível com AdLib, caixas de som estéreo e drive de CD-ROM de dupla velocidade. Os softwares são conhecidos, tais como Return to Zork (em versão digital "full screen"), Compton's Interactive Encyclopedia, The Horde e o filme Top Gun em CD-ROM na íntegra, que mostra o imenso poder da placa. Este kit não é para qualquer um, pois a instalação é complicada e o preço pode não valer a pena por um produto que ainda não se firmou como padrão no mercado.

Preço médio: R$ 750,00

O Reel Magic CD ROM: vem com placa MPEG, um acessório que permite ver no monitor SVGA vídeos de jogos com a tela cheia

DIVULGAÇÃO

Um pacote completo: Discovery CD 16

GENÉRICOS

DISCOVERY CD 16

Para quem está precisando de um pacote completo, com todos os acessórios e programas necessários para dar início a multimídia em seu PC, uma boa opção é Discovery CD 16, da Creative Labs.

No kit estão acessórios de hardware bem conhecidos : um CD-ROM Panasonic modelo 563 (de dupla velocidade), uma Sound Blaster 16 com microfone (para gravação de vozes e efeitos digitais) e caixinhas de som estéreo (o mesmo modelo dos outros kits da Creative, uma CT-38). Mas o melhor de tudo fica por conta dos softwares que acompanham o produto. São ferramentas úteis e softs para entretenimento. Entre alguns dos melhores prgramas estão: Aldus Photo Styler SE 2.0 (para correção e edição de imagens bitmap), Kai Power Tools (para adição de efeitos especiais no Photo Styler ou no Photoshop) e softs educativos. Essas opções de programas podem variar, dependendo da versão e da época de fabricação do kit.

Preço médio: R$ 500,00

KIT MULTIMÍDIA MULTISHOW CD 16

O pacote da Vitech é um dos mais versáteis disponíveis no mercado. A placa de som que acompanha o produto é a Media Vision Pro Audio Spectrum 16, que garante compatibilidade com o padrão Sound Blaster (versão mono). Mesmo sem usar este padrão, a placa tem compatibilidade com quase todos os games, sem trazer problemas ao usuário. O CD-ROM Philips que acompanha o MCD16 pode ser de simples ou dupla velocidade. As caixinhas de som LabTec estéreo não são exatamente as melhores, mas funcionam.

Os softwares que fazem parte do kit variam muito. Confira antes de comprar e procure o pacote mais adequado ao seu uso. O destaque do Multimídia Multishow fica para o manual de instalação, em português, que pode simplificar muito o trabalho .

Preço médio: R$ 500,00

◆

Luiz Mazzaferro Jr.

Já nas bancas

A MELHOR REVISTA DE MOTOS

VIAJE NAS PÁGINAS DA REVISTA DE MOTOCICLISMO MAIS LIDA DO BRASIL. HÁ 20 ANOS NA POLE POSITION, COM MAIS DE 12 MILHÕES DE EXEMPLARES VENDIDOS.

SISAL
EDITORA

UNDER A Killing Moon

Suspense e ironia num filme interativo repleto de desafios que vem em 4 CDs com 2.500 megabytes

Comédia, suspense e gráficos praticamente perfeitos. Finalmente Under a Killing Moon está no mercado e chegou superando tudo já apresentado em multimídia até agora. O lançamento foi adiado várias vezes, devido à complexidade da produção: são 2,5 gigabytes (o equivalente a 2.500 Mebabytes), distribuídos em 4 CDs (conforme o jogo vai acontecendo o computador vai pedindo a troca de CDs). Com uma história envolvente, interpretada por atores reais, e um conceito inovador em interatividade, Under a Killing Moon permite que o jogador, na pele do atrapalhado detetive Tex Murphy, circule por vários cenários, explorando detalhadamente objetos e lugares, em todas as suas dimensões, para desvendar uma trama cheia de aventura, mistério e muitas piadas.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Na banca de jornal, a loira mutante Chelsee tem informações importantes

Margott Kinder: elenco hollywoodiano

A história do game desenvolve-se no futuro, lá pelo ano de 2042, após a Terceira Guerra Mundial. Depois de várias explosões atômicas, as conseqüências foram desastrosas, com acidentes ecológicos e formação de áreas muito radioativas, onde foram contaminadas pessoas e animais, gerando seres mutantes, provenientes de defeitos genéticos. Com o tempo, os humanos normais (não contaminados pela radiação) passaram a maltratar os mutantes, isolando-os em guetos e desprezando-os. O preconceito dos humanos tornou-se tão incontrolável que eles desenvolveram, em uma fortaleza na Lua, uma arma poderosa o suficiente para destruir a vida na Terra. Usando um gás letal, essa arma exterminaria os mutantes e até alguns humanos não selecionados para viver nessa base lunar. Depois de quarenta anos, passados os efeitos dos gás, todo o povo "escolhido" retornaria à Terra. Tex Murphy é um detetive humano que descobre tudo e vai tentar impedir esse plano. E isso é com você!

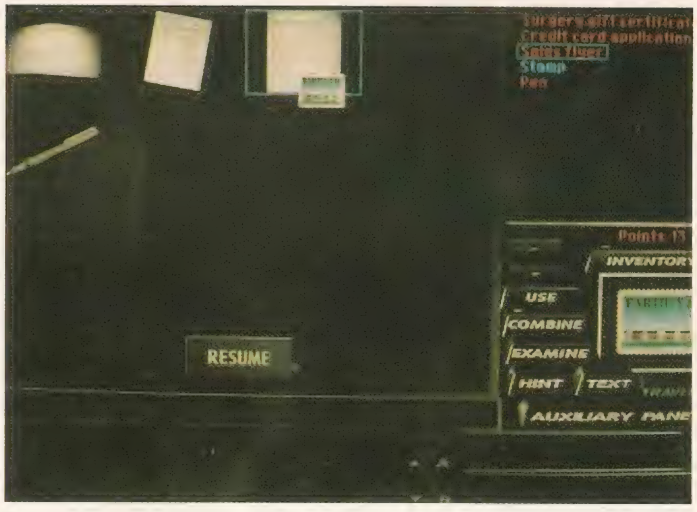
O atrapalhado Tex Murphy tem que impedir a destruição de humanos e mutantes da Terra

INTERATIVIDADE

Em Under a Killing Moon a ação acontece, basicamente, em dois modos de jogo, usados em conjunto: o "Walking-Trought", que é em primeira pessoa (visão de Tex) e o "Interactive" onde os personagens se movimentam num determinado cenário. No primeiro, anda-se por várias salas ou passeia-se por ruas sombrias, usando o mouse, de forma semelhante ao jogo DOOM, mas com imagens muito mais detalhadas e com maior resolução. É possível aproximar-se de objetos, móveis e paredes, em qualquer ângulo, chegando bem perto ou dando voltas, para vizualizar o objeto de qualquer lado, como em máquinas de Realidade Virtual. Para examinar um cesto de lixo em uma sala, por exemplo, basta se aproximar, caminhando. Depois é só acertar sua visão sobre a boca do cesto

FILE MANAGER

Produtora: Access
Configuração mínima: 386 SX, 4 megabytes de RAM e Kit multimídia MPC1 (CD-ROM velocidade simples e placa de som 8 bits)
Configuração mais recomendada: 486 DX2 66, 8 megabytes de RAM, CD-ROM de dupla ou tripla velocidade e placa de som de 16 bits em conjunto a uma placa General MIDI
Controles: mouse e teclado
Apresentação: 4 CDs!!!
Preço médio: R$ 120,00



FOTOS: DAUMER DE GIULI

e examiná-lo. É possível também rotacionar, abaixar, aproximar-se e afastar-se do lixo, sem perder resolução. É como se o jogador estivesse em uma sala, examinando um cesto de lixo de verdade.

No modo "Interactive", pode-se interagir com um objeto ou pessoa em cena, bastando focalizar o alvo com o modo "Walking-Trought". As opções de ações para cada objeto são mostradas em uma espécie de visor; uma telinha com a cena-alvo em que há verbos como "Look", "Get" e "Move". Estes verbos se destacam de acordo com as opções disponíveis.

SOFISTICAÇÃO EM 3D

Ao contrário de muitas produções que não se preocupam com a interpretação, Under A Killing Moon reúne mais de trinta atores, todos profissionais, destacando-se participações especiais de Margot Kidder (a namorada do herói em Superman I, II e III), Russel Means e Brian Keith, ainda pouco conhecidos no Brasil. Os vídeos também tem uma qualidade impressionante. As filmagens com os atores foram realizadas em vários ângulos e planos diferentes, proporcionando mais dinamismo às cenas de ação. Todas as falas das personagens foram dubladas e encaixadas nas cenas com extremo cuidado, e os diálogos não parecem "deslocados" da boca dos atores.

Os cenários são muito realistas e foram reproduzidos em computador usando planos em 3D, com todos os detalhes possíveis da vida real. Under a Killing Moon tem até mesmo manchas no chão e sujeiras, para garantir o realismo e indicar o "envelhecimento" dos cenários. Num diálogo com outras personagens, vários ângulos são apresentados, para que o jogador reconheça o local da conversa (como um bom detetive, procure evidências com discrição). Caminhando pelos diferentes locais, é possível conversar com todos que se encontram na cena para obter informações.

Para solucionar os enigmas, percorra todos os ambientes, observando os detalhes (à esq). Combine os ítens no inventário (acima) e converse com todos os outros personagens (abaixo)

Um efeito incrível são as sombras das personagens, um recurso raro em jogos, que reforça o realismo das cenas. Mas o melhor em termos de efeitos especiais é o uso de "morphs" (transformações de pessoas ou objetos). Por exemplo, um dos atores do jogo, um mutante, é capaz de tranformar-se em vários personagens, através de um "morph", que faz sua face ir mudando até assumir ➤

Os vídeos tem uma incrível qualidade (esq.) e até nos diálogos (acima) a dublagem é bem sincronizada

JOGO CEDIDO PELA LASER SOFTWARE, FONE: (011) 221-6883

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Passando por todos os diferentes cenários (acima), os locais aparecem no mapa (à dir.), o que permite retornar a lugares estratégicos

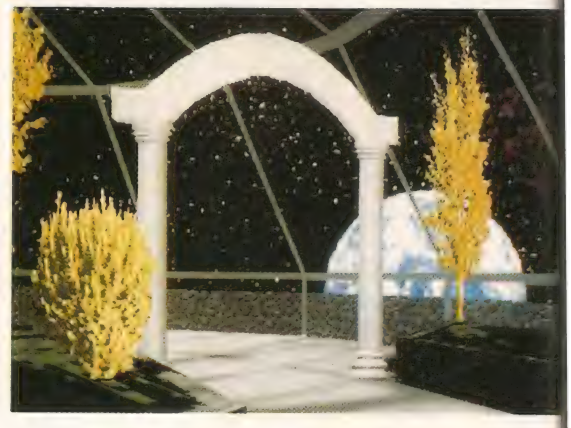
outras feições. Há também os "vídeo-cubos": cada uma das seis faces de um cubo mostra um vídeo, enquanto este cubo rotaciona no espaço. Com os vídeo-cubos o efeito é tão bom quanto o "morph", dignos de um Spielberg!

SOM DE QUALIDADE

Outro ponto do jogo que se destaca é o som. As músicas são ótimas e em estéreo (se houver uma placa de som que aproveite este recurso). Com uma placa de som General MIDI (ou Sound Canvas), o som dos instrumentos musicais fica extremamente realista. Mas os efeitos em MIDI (as músicas que tocam no fundo) também podem ser reproduzidos com alta fidelidade usando-se uma placa de som comum (uma Sound Blaster Pro, por exemplo). Uma tecnologia implantada pela Access, chamada de "Sound Drums", permite que uma placa de som comum imite os efeitos de uma General MIDI. É incrível ouvir um saxofone tocando em uma simples Sound Blaster 16!

Tanta tecnologia e qualidade exige quatro CDs. Para tudo isso, a softhouse Access afirma que a configuração mínima para jogar Under a Killing Moon é um 386 SX com 4 megabytes de RAM. Esqueça! Quem quiser realmente jogar não pode pensar em nada menor do que um 486 SX com 8 megabytes de memória. Na verdade, para mostrar todo o potencial do software, o PC ideal seria um 486 DX2 66 ou um Pentium, com 16 megabytes de RAM. Para facilitar a acomodação do game em cada micro, há uma tela de configuração que permite ajustar os gráficos. Quanto maior a qualidade e o tamanho, mais vai exigir da máquina. Na resolução máxima, 640x480 (tela cheia) com 256 cores, mais renderização (as imagens são montadas a partir de cálculas matemáticos), em alta qualidade, precisa-se de nada menos do que um Pentium 90 Mhz. Um arraso!

Luiz Mazzaferro Jr.



As imagens belíssimas (à direita) e os incríveis efeitos sonoros exigem quatro CDs (abaixo), que devem ser alternados durante o decorrer do jogo (abaixo, dir.)

DAUMER DE GIULI

Ande por todo o escritório e, abrindo as gavetas, recolha os objetos que encontrar

Um passeio em 2042

Com uma estrutura diferente, Under a Killing Moon pode deixar o jogador um pouco confuso. Acompanhe o início deste caso:

Na primeira parte do game, o desastrado Tex Murphy sai em busca de seu primeiro caso. Tudo começa no escritório, onde o jogador "navega" pela sala. É possível aproximar-se da mesa, dos quadros, da porta e abrir gavetas, onde há um selo e uma caneta. Caminhando até a porta de entrada, recolha as cartas espalhadas, e depois de ler, selar e assinar todas, não esqueça de colocá-las no Correio. Na mesa grande está a arma de Tex, que pode ser pega passando-se do modo "Walking-Trought" para o "Interactive" e acionado o mouse com a luz "Get" ligada no painel. Imediatamente o detetive começa a brincar com o revólver, deixando-o cair pela janela do escritório. Um garoto acha o revólver na rua, atira em Tex e foge, levando a perigosa arma. Mas um "bom" detetive como Tex não se importa.

Ele prossegue, olhando o retrato de sua esposa, que está sobre a mesa, com o mouse acionado sobre o "alvo" e com a luzinha "Look" acesa. As más lembranças do casamento ainda o atormentam e, para arejar a cabeça, Tex resolve trabalhar em um novo caso. Ele sai e começa a conversar com as pessoas na calçada para saber as novidades. Na banca de jornal ele encontra Chilsee, uma linda loira mutante, que tem muitas informações. Durante o game ela será muito importante para fornecer dicas usando-se o comando "Talk" na figura dela, no modo "Interactive".

Mais adiante, vendo a caixa do Correio na rua, Tex aproveita para postar o papel que pegou no escritório, usando-o com a figura do Correio. Mais relaxado, o detetive dá uma olhada nos estabelecimentos da rua para obter mais informações. Ele entra no Pawn Shop selecionando "Open" no modo "Interactive" e conversa com o vendedor, que comunica o roubo de uma jóia preciosa. Finalmente Tex Murphy tem um caso !

INFORMÁTICA AST

A ÚLTIMA GERAÇÃO EM GAMES MULTIMÍDIA

OFERTA
MULTIMIDIA
486 DLC 40 MHZ
4 MB RAM
DRIVE 3 1/2
MONITOR SVGA .28 14"
PLACA 1 MB + HD 240 MB
R$ 2.198,00

JOYSTICK

QUICK SHOT	R$	25,00
FX 2000		67,00
G-FORCE		145,00
JETSTICK		67,00

PROMOÇÃO NATAL

GAMES

RETURN OF THE PHANTOM	R$	49,00
THE DRAK HALF		63,70
TANK PLATOON		58,50
SPACE SIMULATOR		42,00
SAM & MAX		60,00
ACES OF EUROPE CD		79,00
POLICE QUEST CD		56,00
X-COM CD		69,00
ZOOL CD		57,00
F 15 CD		52,00
TRUMP CASTLE CD		48,00
WRATH OF GODS CD		67,00

LANÇAMENTO
GAME MASTER CD
GROW - 78,00

LOCAÇÃO DE CD-ROM
R$ 3,00

CARTUCHOS HP 51626A	41,00
CARTUCHOS HP 51625A	44,00
DISKETTE 3 1/2 HD MAXELL	15,90
BOBINA FAX 216 X 30	3,20
F/C 204 X 11 1 VIA BCO	20,50
FITA P/ IMPR. LX 810	3,50
FITA P/ IMPR. FX 1050	4,16

SOFTWARES

OFFICE STANDARD	623,00
MS-DOS	65,00
WINDOWS 3.11	182,00

REBEL ASSAULT R$ 75,00

Até o término do nosso estoque

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Rua Tabapuã, 698 - Itaim Bibi - São Paulo - SP - Estacionamento próprio

TELEFAX: (011) 822-5495

innocent
until caught

Em plena era espacial, ajude um aventureiro a "se virar" para arrumar dinheiro e pagar as dívidas

Chegando ao planeta, converse com todos no Spaceport

Entre cenários sombrios (acima), Jack Ladd tem que conseguir dinheiro para pagar os impostos que deve à IRSD (abaixo) e se envolve até com a dona de um bordel (abaixo, à direita)

Dívidas, problemas com a polícia, desemprego... Jack T. Ladd, um aventureiro espacial, está encrencado, devendo impostos à I.R.D.S. uma espécie de governo do futuro, que zela pela lei e ordem no espaço. Os tiras não largam do seu pé e ele tem um prazo de 28 dias para pagar o que deve. A solução foi dar uma paradinha em um planeta desconhecido, para tentar arrumar um emprego e conseguir o dinheiro. Mas não vai ser fácil conseguir um "bico" e muito menos dinheiro neste planeta. O lugar é habitado pelos tipos mais estranhos, e o jogador tem que fazer de tudo para conseguir uma chance de trabalhar.

Innocent Until Caught (algo como "Inocente até ser pego") é difícil, cheio de armadilhas. E é preciso ter cuidado com o que Jack faz. Se ele fica sem nenhum dinheiro ou diz algo que não deve, pode perder o contato com as pessoas e não conseguir mais falar com elas. O taxista do bairro onde Jack pousa a nave, por exemplo, só quer saber de conversa se receber notas "verdinhas".

O modo de jogar é o conhecido "point and click" (aponte e clique). Os ítens e objetos são pegos e observados com o ícone do mouse, e cada "figura" representa uma ação diferente. Uma inovação é que, clicando com o ícone do olho (obviamente para olhar), uma pequena janela no canto inferior esquerdo da tela é acionada para que o jogador acompanhe os locais por onde o mouse passa.

CLIMA GÓTICO

Com cenários sombrios, Innocent Until Caught tem um clima gótico. Apesar da penumbra, o jogo reserva boas surpresas na apresentação, que é toda em três dimensões. As naves em 3D são realistas e muito bonitas. O jogo é em resolução 320X200 pixels (pontos coloridos de luz no monitor), fazendo com que os ícones sejam em baixa resolução e a personagem, quando está de longe, pareça um camundongo em meio a um cenário sem profundidade.

A produção sonora, no entanto, é muito pobre. As músicas parecem mais aqueles velhos games, com barulhos semelhantes aos "pu, pi, pu, pu" dos XTs e 286s de cinco anos atrás, que ainda não tinham suporte para placa de som. É pena, pois a produtora Psygnosis.

FILE MANAGER

Produtora: Psygnosis
Configuração mínima: 386 SX, 4 Megabytes de RAM, VGA 256 cores, monitor VGA colorido
Controle: mouse
Apresentação: 5 disquetes de 3,5 HD
Preço médio: R$ 50,00

famosa pelos seus jogos para videogames e computadores Amiga, poderia ter cuidado melhor dos efeitos sonoros. Os sons não são aceitáveis nem mesmo em uma boa Sound Blaster 16. Apesar disso, o game tem um enredo original, é bem-humorado, sendo uma boa alternativa de adventure para quem não dispõe de um drive de CD-ROM, já que Innocent Until Caught vem em apenas cinco disquetes. ◆

Luiz Mazzaferro Jr.

Cada ícone representa uma ação. Clicando no olho, uma pequena janela é acionada, permitindo visualizar melhor os detalhes

Dicas

☛ *Chegando ao novo planeta, procure conversar com as pessoas do Spaceport, selecionando o ícone da boca no painel.*

☛ *Seu caminho é o centro da cidade. Mas não se esqueça de pegar o passaporte caído em cima do banco no Spaceport.*

☛ *Na saída do Spaceport, siga até o bar na esquina da rua. Converse com o barman e apanhe, no canto esquerdo da parede, um jornal e um pote com tampa.*

☛ *Entre na Paradise, no lado esquerdo do bar, usando o passaporte. Converse com a mulher alta, perto da escada (ela é a chefe das meninas). Ela vai pedir a Jack que ajude na recuperação de um vaso muito importante para ela. Pegue a bisnaga de perfume em cima da mesa e saia da casa.*

☛ *Siga para o beco e recolha todos os ítens que encontrar no chão, inclusive um saquinho, (use o ícone da mãozinha para pegar).*

☛ *Visite a loja, ao lado da boate e converse com o dono. Ele é meio chato, mas quando você pegar o vaso que está sobre a mesa e colocar dentro do saquinho, ele nem vai perceber.*

☛ *Aproveite para apanhar o papelzinho dentro do vaso antes de entregá-lo a mulher.*

Agora que já solucionou a primeira missão, trate de ir batalhar seu emprego.

MICROCOSM

Uma fantástica guerra entre naves miniaturizadas dentro do corpo humano

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Uma das missões: destruir as VO Capsules, e salvar a vida do presidente de uma empresa

Um "jogo de tiro" em CD-ROM, com um enredo inusitado e situações originais. Na belíssima apresentação descobre-se que, no ano 2051, duas empresas lutam pelo domínio do mercado do planeta Bodor, no sistema Bator. O conflito envolve a Axion e a Cybertech, atual líder no planeta. Tiron Korsby, presidente da Cybertech, é vitima de um plano diabólico. Utilizando uma revolucionária tecnologia de miniaturização, os líderes da Axion injetaram uma nave na corrente sangüínea de Tiron. Se esta nave chegar ao cérebro de Korsby, os líderes da Arion assumirão o controle total da mente do presidente da Cybertech.

Com recursos tecnológicos avançados, o jogador também é "miniaturizado" e navega por um estranho mundo de veias, artérias e orgãos dentro do corpo de Korsby (lembrando o filme Viagem Fantástica, um sucesso da década de 60, que mostrava também uma viagem pelo corpo humano). Sua missão é perseguir e destruir "Grey M", a nave invasora. Antes do confronto final, é preciso combater os vírus injetados pelos inimigos e destruir as VO Capsules (cápsulas que tem a função de produzir os vírus que atacam órgãos vitais), além de localizar e eliminar outra mini-nave que controla as ações do presidente. No painel da nave há um "medidor de vida", que indica as condições de saúde de Korsby. Se, por exemplo, muitos tiros acertarem as veias, o presidente pode morrer. A resistência do escudo da nave também diminui, à medida que a nave bate nos orgânulos (conjunto de microestruturas de defesa do corpo) ou contra as paredes do corpo.

Com gráficos elaborados e animações incríveis, Microcosm explora todos os recursos da multimídia. A simulação é realizada através de fractais, um sistema matemático em que o objeto é composto por sucessivas sequências de miniaturas de si mesmo, tornando o passeio pelo corpo humano muito real. É incrível deparar-se, de repente, com uma hemácia (glóbulo vermelho) ou um glóbulo branco (encarregado das defesas). A produção musical é de alto nível, com músicas diferentes para cada ambiente do jogo e efeitos sonoros criativos.

Microcosm exige muita habilidade do jogador que decidir se aventurar pelas partes do corpo de Korsby -*The Cephalic Vein* (veia cefálica, no braço) , *The Femur Bone* (fêmur, osso da coxa), *The Superior Vena Cava* (veia cava superior, traz o sangue que vem acima do coração), *The Carotid Artery* (artéria carótida, leva o sangue do coração para o cérebro) e *The Brain* (cérebro)- que representam as cinco fases, longas e complexas.

THE CEPHALIC VEIN

Não é uma fase muito difícil. Basta atirar nos inimigos, com cuidado para não atingir as hemácias (semelhantes a discos vermelhos) e nem as paredes da veia, o que significaria perda de pontos, complicando ainda mais o estado de saúde do Sr. Korsby. Não se preocupe com o caminho: o programa escolhe o me-

Painel: a barra de saúde (health) de Korsby e do escudo (shield) da nave

FILE MANAGER

Fabricante: Psygnosis
Tipo: Simulador
Utiliza: 12 Mb na winchester, 330 no CD
Configuração Mínima: PC 386, 4 Megabytes de RAM e adaptador gráfico VGA
Gráficos: bitmap e fractais
Som: Sound Blaster,AdLib, PC Speaker ou Pro Audio Spectrum
Controle: Mouse, teclado e joystick
Preço médio: R$ 55,00
Apresentação: 1 CD-ROM utilizando 330 MB da memória

JOGO CEDIDO PELA AWARD INFORMÁTICA, FONE (011) 533-5293

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Na nave: cuidado para não esbarrar nas paredes da veia

lhor percurso. Para eliminar o obstáculo final desta fase atire na lâmpada que fica se movimentando sobre um eixo. Fique atento, pois com o tempo fica mais difícil acertar a lâmpada.

THE FEMUR BONE

O objetivo é acertar orgânulos que estão em seqüência no Fêmur (osso da coxa) para ganhar-se um item (armas ou bombas, por exemplo). Mire bem no primeiro inimigo da cadeia e mantenha o botão de tiro apertado: todos os outros fazem o mesmo caminho, assim acertando o primeiro não é preciso mirar novamente. Chegando a uma espécie de "hall", dentro do osso, capriche na mira e acerte somente os inimigos: atingindo as paredes do osso o nível de saúde do presidente diminui sensivelmente. Não há como escapar dos tiros do obstáculo final do Fêmur, portanto seja rápido e atire antes na lâmpada que está atrás dele.

THE SUPERIOR VENA CAVA

Com uma visão externa da nave, o jogador "voa" pela veia cava superior, que traz o sangue da parte superior do corpo para o coração. Cuidado para não esbarrar nas paredes da veia, pois isso diminui o poder do escudo de sua nave. E lembre-se: a destruição das hemácias prejudica a saúde de Korsby e sua pontuação. Nesta fase é importante pegar o item do tiro duplo (vertical ou horizontal), que ajuda muito na hora de eliminar a outra nave (cápsula VO) antes que ela chegue ao coração. Destruindo uma cadeia inteira de orgânulos adquire-se mais um item. Não há segredos para vencer o obstáculo final. Acerte as "estrelinhas" que o monstro atira contra você e, no intervalo entre um tiro e outro do inimigo, atire constantemente na cabeça e na lâmpada que aparece sempre que ele se move.

THE CAROTID ARTERY

Esta fase é muito parecida com a anterior, porém com maior quantidade e variedade de inimigos. Além disso, agora é preciso enfrentar vários obstáculos dentro da veia e destruir duas cápulas VO. Nesta fase também é importante pegar o tiro duplo (vertical ou horizontal), afinal há duas cápsulas para eliminar. Evite bater nos obstáculos, para não diminuir o potencial do escudo da nave e, cuidado para não acertar as hemácias.

THE BRAIN

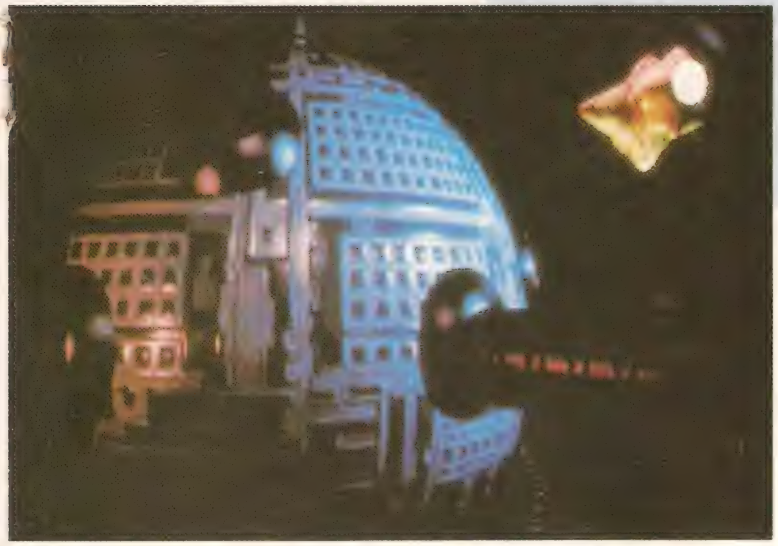
É uma fase decisiva. Destrua o maior número possível de "Grey M. Defenses", que são os dispositivo presos às paredes do cérebro. Atire antes de passar por eles e cuidado: os seus raios são poderosos e destroem as forças do escudo da sua nave escudo. Seja rápido e detone os mísseis e os orgânulos. Agora o controle da mente do Sr. Korsby depende da sua habilidade. ◆

Homero Marak Silveira

PONTOS ESTRATÉGICOS

WAYSTATIONS *- Ao final de cada fase o jogador entra nas "Waystatons", onde seleciona a próxima fase, ou seja a parte do corpo para onde pretende seguir. Enquanto a nave é reabastecida, explore a Waystation, percorrendo salas e corredores. Aproveite para repor oxigênio e energia. Nas "Waystations" estão os "portals" que permitem atingir rápidamente qualquer parte do corpo. A própria nave indica a aproximação da entrada de uma "Waystation".*

PORTALS *- Os portais permitem acesso a outras fases ou áreas do corpo. Uma vez dentro do portal, o jogador vai até uma câmara e é arremessado, em alta velocidade, ao longo de um tubo, até o local selecionado.*



POWER UPS

Alguns dos itens importantes que devem ser apanhados durante o jogo:

AUTO FIRE *- Atira automaticamente*

ARMOUR *- Aumenta a força do escudo da sua nave (Shield)*

SMART BOMB *- Destrói todos os inimigos que estiverem na tela, exceto os obstáculos específicos de fase*

SPEED UP *- Aumenta sua velocidade*

DUAL FIRE (HORIZONTAL) *- Dá dois tiros no eixo horizontal*

DUAL FIRE (VERTICAL) *- Dá dois tiros no eixo vertical*

MEGARACE

Participe desta corrida alucinante em que só o vencedor sobrevive

FOTOS DAUMER DE GIULI

O jogo tem vários pistas, como a submarina (acima) e a espacial (abaixo). Com vários obstáculos e percursos difíceis, cada uma exige habilidades específicas do piloto

Desafiando a morte e às vezes até as leis da gravidade, em MegaRace só há uma opção: vencer. Neste game o jogador participa de uma corrida alucinante, com muitos tiros, em pistas incríveis, cheias de loopings, rampas e curvas perigosas. E vale tudo para tirar os adversários do caminho: se a munição acabar, a solução é jogá-los contra o muro, batendo até destruí-los. Em cada fase há um número determinado de inimigos, com um certo nível de energia que deve ser zerado. Quem não conseguir, está fora.

O jogador passa por quatorze circuitos, em cinco ambientes diferentes, todos com visual elaborado. Assim a corrida pode ser numa pista submarina ou num remoto cenário espacial, sempre com desafios emocionantes. A apresentação sofisticada, com perfeição na digitalização de imagens e excelentes animações, também disfarça um pouco a simplicidade de MegaRace, que se parece muito com jogos de videogame, já que objetivo é correr e atirar, sem maiores complicações.

Durante a corrida são freqüentes as intervenções do narrador, produzidas com imagens digitalizadas de um ator, que apresenta o circuito e faz comentários irônicos e provocações, principalmente quando o jogador falha. A narração é sincronizada, e há opções para legendas em inglês, alemão, italiano e espanhol. Com produção musical bem cuidada, cada pista tem um tema específico, adequando-se aos cenários e ao clima do jogo. Os efeitos sonoros no entanto são poucos, não passando de tiros, explosões e faíscas.

PERIGO NA PISTA

Os dois níveis de dificuldade do jogo- *novice e hardened* - não têm diferenças significativas entre si, já que o número de inimigos não aumenta. O *hardened* requer apenas um pouco mais de habilidade, o que não quer dizer que o jogo seja exatamente fácil. A dificuldade vai aumentando a cada fase. Para conhecer melhor as pistas mais complicadas, MegaRace permite salvamento do jogo quantas vezes for necessário. Basta selecionar a opção no menu para retornar a pista.

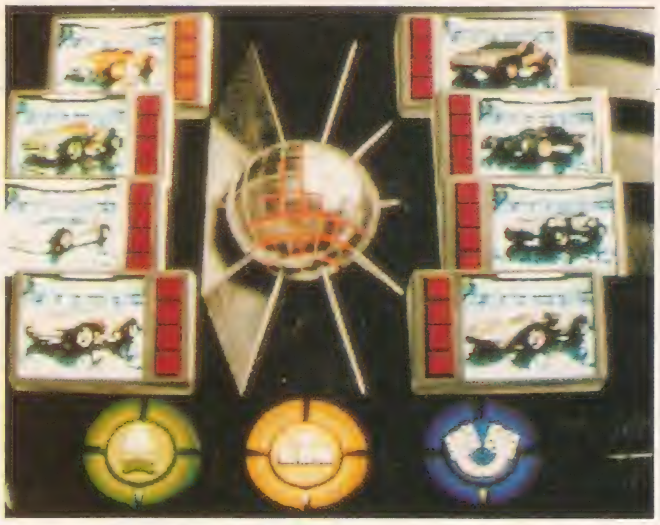
Logo no início há três opções de veículos e, à medida que se supera as diferentes fases, surgem novas opções de carros cada vez mais potentes. Em todo o jogo há oito veículos disponíveis. Vale experimentar todos, para descobrir qual se comporta melhor nas diferentes pistas e qual é o mais adequado ao seu estilo. Teclando Esc ou a barra de espaço no menu dos automóveis, é possível conferir as principais características de cada modelo. Além de uma apresentação bem detalhada do carro, mostrado tridimensionalmente, há

FILE MANAGER

Fabricante: Cryo Interactive Entertainment
Tipo: Simulador de corrida
Utiliza: 515 Mb no CD
Configuração Mínima: PC AT 386, adaptador gráfico VGA
Gráficos: bittmapped, com animações em 3D
Som: Sound Blaster e compatíveis
Controle: joystick, mouse ou teclado
Preço: R$ 50,00
Apresentação: 1 CD

JOGO CEDIDO PELA AWARD INFORMÁTICA, FONE (011) 533-5293

O apresentador: imagens digitalizadas, muito humor e ironia



FOTOS DAUMIR DE GIUTI

informações referentes a poder de fogo, peso, escudos, armas laser, entre outras.

Para garantir um bom desempenho em MegaRace é recomendável decorar o local das curvas e o lugar onde aparecem ítens, identificados por figuras no chão, que são muito importantes. Esses ítens podem dar maior velocidade ao veículo ou aumentar sua munição, mas fique atento e confira no manual do jogo o significado de cada desenho: alguns fazem a velocidade diminuir e reduzem a munição. É fundamental também economizar munição. Para isso é preciso treinar muito bem a mira para não desperdiçar balas, pois sem armas é muito mais difícil destruir os inimigos. Nesse caso, para acabar com o adversário é preciso jogar seu carro contra o dele, até eliminar toda energia, o que leva muito mais tempo que alvejá-lo com tiros. Fique atento ao seu nível de munição, recarregando-o sempre que possível, para não ser surpreendido bem na hora de acertar um concorrente. Utilize de todos os recursos possíveis, pois nessa corrida, só o vencedor sobrevive. ◆

Homero Marak Silveira

No painel de controle (acima), opções para nível de dificuldade, salvamento e escolha dos carros: experimente todos eles

Comandos no teclado

A - acelerador
Z - freio
(,)(.) - direção
Spacebar - Atira
P - Pausa
Esc - Pula sa animações
Alt-Q - termina o jogo

OS CARROS

Entre os veículos disponíveis, não é possível escolher "o melhor". O que acontece é a melhor adaptação de um carro a uma determinada pista. A opção depende muito de cada jogador e geralmente, no decorrer do jogo, utiliza-se vários automóveis. Conheça as principais características do oito carros do jogo e faça o seu próprio teste na pista:

JOSE - *Com blindagem pesada, tem cinco escapamentos, e dispositivo de aviso. Pode adquirir escudos, mas conta com somente uma arma laser e não tem carregador de mísseis.*

HOOPER - *Tem blindagem forte, com reator de alta velocidade, sem dispositivo de aviso. Com duas armas laser, não adquire escudos e não tem carregador de mísseis.*

LUIS - *Tem motor multiturbo, com blindagem média. Conta com dispositivo de aviso, tem capacidade de adquirir escudos, e três armas laser, porém não dispõe de carregador de mísseis.*

OUSBEL - *Com blindagem pesada, e dois fortes reatores (high beam reactors), tem dispositivo de aviso e pode adquirir escudos. Além de três armas laser, pode carregar mísseis.*

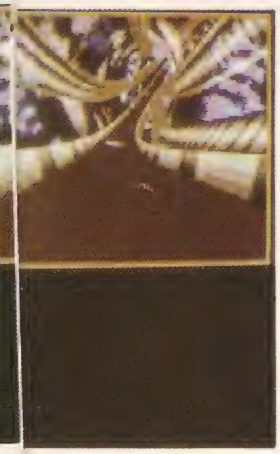
MARIA - *A blindagem é média, com motor flat v24. Não tem carregador de mísseis, dispositivo de aviso, nem pode obter escudos, mas tem três armas laser.*

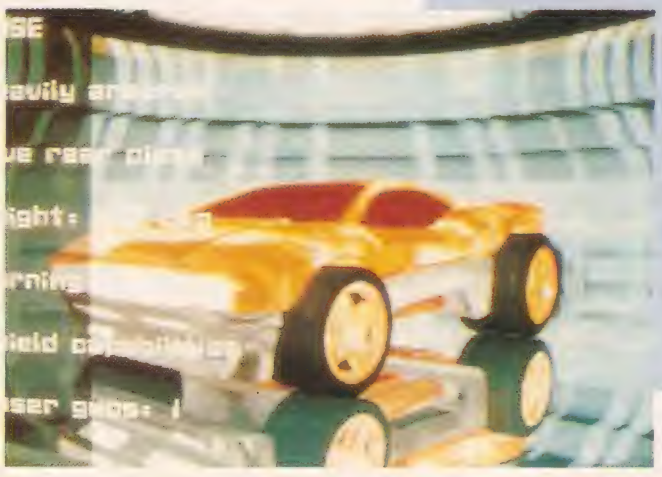
PALOMA - *Com dois restores pesadas (high beam reactors) e blindagem pesada, não conta com dispositivo de aviso e nem capacidade de adquirir escudos. Com duas armas laser, não tem carregador de mísseis.*

OMEGA - *Tem blindagem leve e um forte reator (high beam reactor). Pode adquirir escudos e conta com dispositivo de aviso, e duas armas laser, mas não tem carregador de mísseis.*

RAMON - *Com reatores de alta velocidade e blindagem leve, o carro não tem dispositivo de aviso e não pode adquirir escudos. Apesar da blindagem leve tem grande poder de fogo, conta com três armas laser e pode carregar mísseis.*

Se acabar a munição, jogue seu carro contra o do adversário (acima)

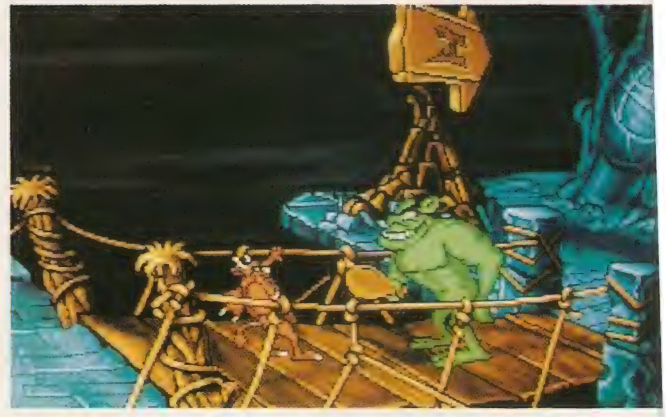




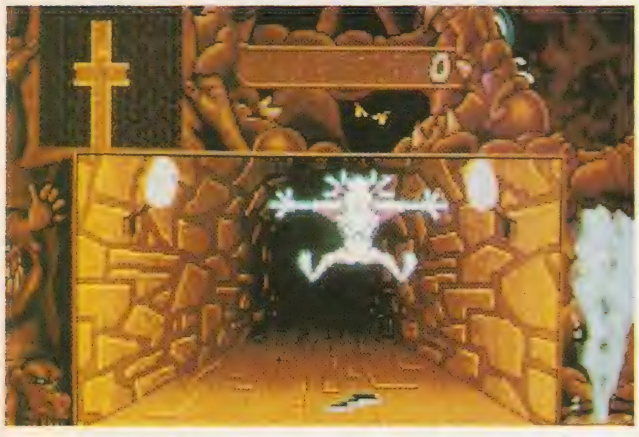
Litil Divil

Percorra os labirintos do Inferno para encontrar uma pizza

Simpático, brincalhão, baixinho e dorminhoco, o diabinho Mutt, astro do game Litil Divil ("Pequeno Diabo"), conquistou fãs em todo o mundo, com este jogo que mistura ação com um pouco de aventura e RPG. No comando de Mutt, é preciso passar por vários labirintos, desviar de buracos e choques-elétricos e, o mais difícil, superar seu sono. Isso tudo para encontrar uma pizza (a Planty Mystical Pizza ou Pizza Mística da Fartura) perdida no labirinto há anos, sem que nenhum dos diabinhos da turma de Mutt jamais tenha conseguido achar. Desta vez Mutt foi o escolhido. Apesar do sono, ele não desanima e entra em ação, mesmo sabendo que nenhum dos outros diabos saiu vivo desse macabro labirinto.



Mutt em ação: destruir monstros na porrada



Alguns dos obstáculos: labirintos e choques elétricos

O seu objetivo é ajudar Mutt na busca da tão desejada pizza, passando por quatro fases, em caminhos complicados, com salas espelhadas e inimigos dos mais variados tipos, enfrentando as caras mais estranhas possíveis, espalhadas por todos os cantos. Os monstros até que são simpáticos, mas não pense que será fácil trazer a bendita pizza. Litil Divil é um jogo longo, complexo e difícil, principalmente pela sua duração. Neste game um pouco de sorte é indispensável.

LABIRINTOS

O jogo começa perto da entrada de um castelo, com um enorme guardião que vai atacá-lo e tentar impedir sua entrada à qualquer custo. Simples pauladas resolverão o problema. Entrando, Mutt depara-se com o labirinto onde acontece a maior parte da ação. Aí você deixa de ser observador para se transformar no próprio Mutt (jogando em primeira pessoa). Só é possível movimentar-se para os lados e pular para desviar de obstáculos, o que torna o passeio pelo labirinto até monótono, apesar das gracinhas de Mutt. Seguindo as indicações do mapa que fica no canto esquerdo da tela, ele perambula pelo castelo e, ao descobrir novos lugares, o mapa vai se abrindo e então é possível traçar seus caminhos.

Há diversas salas com demônios, que devem ser liquidados com armas específicas. Para abrir essas salas, Mutt tem que recolher as chaves escondidas pelo castelo. As armas utilizadas para acabar com os monstros são adquiridas durante o jogo, dentro de lojas espalhadas pelo labirinto ou nos corredores. O dinheiro para compra está espalhado pelo chão e deve ser recolhido, pois sem ele não se faz nada no game. Apesar de ser um demônio, Mutt não é imortal e precisa tomar cuidado com a sua barra de energia para que ela não chegue ao fim e o game termine. Qualquer monstro, choque ou obstáculo que atinja Mutt significa perda de energia. Comidas e guloseimas, também encontradas no chão do castelo e são sua única fonte de energia.

BOM-HUMOR E MÚSICA

Litil Divil pode se tornar um pouco chato se o jogador não for paciente para enfrentar todos os caminhos do castelo. Mas, apesar de grandes, os labirintos contam com o bom humor de Mutt, em situações muito bem planejadas pela Gremlin Software, empresa inglesa produtora do jogo. Mutt tem caretas variadas, uma para cada situação. Quando, por exemplo, o jogador deixa o diabinho parado por alguns segundos, ele logo deita no chão, se acomoda e, sem nenhuma cerimônia, dorme profundamente, contando carneirinhos... Outro recurso engraçado são as animações, que aparecem cada vez

FILE MANAGER

Produtora: Gremlin Software
Configuração mínima: 386 SX, 4 megabytes de memória RAM, e VGA 256 cores
Requer: drive de CD-ROM para o game em CD e mais 2 megabytes de HD (winchester); na versão em disquete ocupa 30 Mb no HD
Controles: teclado ou joystick
Preço: R$ 55,00

que Mutt sofre um acidente ou é pego por um inimigo. Se ele cai em um buraco, uma animação mostra Mutt se desequilibrando e caindo. No caso de um soco na cara, ele fica tonto e cai no chão. Mas as gracinhas e caretas se repetem e, depois de algum tempo de jogo, podem tornar-se cansativas.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Para destruir as aranhas pequenas (acima) Mutt pode pisá-las ou comê-las (arg!). Mas para outros monstros, como a aranha gigante (acima), é preciso comprar itens especiais numa loja (abaixo)

Em Litil Divil o som não foi esquecido. Os efeitos especiais são ótimos e acompanham as expressões da personagem de tal forma que às vezes o jogador até esquece que está no comando e tem que jogar! Quando Mutt fica chateado ou toma uma pancada, ele chia, berra e urra com toda sua força. Os efeitos são muito bem realizados, produzidos por narradores ingleses profissionais. As músicas são animadas e escrachadas, com alta qualidade em uma placa padrão Sound Blaster. A parte sonora do jogo foi tão elaborada que gerou arquivos de som gigantescos, exigindo uma técnica especial de compressão de dados para que o jogo pudesse ser distribuído não somente em CD-ROM como também em disquetes. Ainda assim, a versão do game em disco flexível, depois de instalada, ocupa aproximadamente 30 megabytes de espaço! Ainda bem que o jogo tem versão em CD, utilizando apenas 2 megabytes na Winchester para a configuração do jogo.

SEGREDOS

Nos labirintos há diversos monstros, e cada um deve ser liquidado com um item especial comprado em lojinhas. Isso significa que Mutt vai precisar de dinheiro. Todo o seu volume de ouro (moeda adotada pelo jogo) aparece no alto da tela, expresso por um valor numérico. Para definir a arma certa para cada demônio, basta associar os itens com a personalidade de cada um. Para a aranha gigante, por exemplo, compre a lata de inseticida; já para acabar com o monstro de lama, o melhor é usar um balde de água.

Sempre que Mutt se aproxima de uma sala com um inimigo, o caldeirão que está embaixo, no lado direito da tela, começa a soltar uma fumaça, que muda de cor conforme sua proximidade com uma "entidade". Fique atento para saber até onde andar em um corredor, identificando os monstros que estão por perto. Outro recurso é o mostrador do número de chaves que Mutt carrega, que está no canto inferior direito da tela e indica a quantidade de portas que podem ser abertas. Mesmo assim, todo cuidado é pouco ao entrar em uma sala do labirinto. Entre tantos demônios, nunca se sabe o que pode estar atrás de cada porta... ◆

Luiz Mazaferro Jr.

Comandos

INÍCIO DO JOGO:

- **frente + X =** bate no inimigo com bastão (precisa estar perto do alvo)
- **diagonais para baixo + X =** rola no chão para fugir
- **diagonais para baixo + X + perto do inimigo =** rasteira com o bastão
- **seta para baixo =** agacha para se esgueirar
- **para cima =** defesa
- **diagonais para cima + X =** pirueta
- **diagonais para cima + X perto do inimigo =** paulada com o bastão
- **setas para os lados =** movimentos lineares de Mutt (anda)

Na segunda parte do game os comandos são simples:

- **movimentação de Mutt :** setas direcionais
- **pulos:** botão X

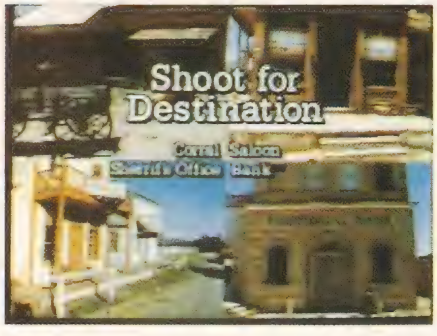
JOGO CEDIDO PELA AWARD INFORMÁTICA, FONE (011) 533-5293

Pegue a pizza:

- *Percorra o labirinto com calma e muito cuidado. Os obstáculos podem aparecer a qualquer momento.*
- *O botão de pulo (X) é um ótimo recurso para desviar de inimigos que andam ou de buracos e fios elétricos. Mas não é recomendado para passar por lugares estreitos ou se desvencilhar de socos.*
- *Entrando em uma sala com um monstro, observe como ele ataca e parta para cima. Aperte o botão Z para utilizar o item específico que acaba com o chato quando ele já estiver "grogue".*
- *Recolha o máximo de dinheiro possível nos corredores, para depois entrar em uma loja. Caso tenha dinheiro, compre tudo.*
- *Em todos os "andares" ou fases do castelo, há salas especiais que permitem salvar o game. Procure estas salas o mais rápido possível e memorize a sua localidade para poder voltar depois.*
- *As guloseimas espalhadas pelos corredores significam energia extra. Não dispense a boca livre!*
- *Para encontrar o divertido menu do jogo aperte a tecla F3.*
- *O menu de itens aparece apertando-se o botão X + Z simultaneamente, dentro do labirinto.*

Mad Dog McCree

Para provar quem é o gatilho mais rápido do oeste, prepare a munição, treine a pontaria e divirta-se com esse CD-ROM repleto de imagens digitalizadas



FOTOS DAUMER DE GIULI

Salve a vida do homem (ao alto) e siga suas instruções para percorrer toda a cidade (acima)

Um clássico dos fliperamas, Mad Dog é o primeiro jogo de tiro interativo para PC, com personagens interpretados por atores reais, aproveitando a ótima memória disponível em um CD. Como em qualquer boa história de faroeste, o enredo é simples e o importante é sair atirando e dar um fim nos bandidos. Mad Dog e seus homens tomaram a cidade, trancafiaram o xerife na prisão, invadiram o bar, o banco e o estábulo e seqüestraram a filha do prefeito. Para salvá-la é preciso encarar um "saloon" repleto ladrões, assassinos e foras-da-lei em geral, além de escapar de tocaias e enfrentar o temido bandido Mad Dog, famoso por deixar um rastro de destruição por onde passa.

Muitos inocentes estão precisando de sua ajuda. Portanto é bom se preparar e, antes de se atrever a pôr os pés na cidade, treinar a pontaria. Senão não irá muito longe,"forasteiro". Assim, no início pode-se optar por treinar tiros nas garrafas ou partir direto para o jogo. É importante lembrar que se começa com três vidas e ao acertar um inocente perde-se uma vida. Há três níveis de dificuldade: Deputy (mais fácil), Sheriff e U.S. Marshall (mais difícil). A diferença é pequena, mas os inimigos ficam mais rápidos com o aumento do nível de dificuldade.

Salvando a vida do velho homem que aparece logo no início do jogo, ele dará instruções de como prosseguir. Depois é só escolher um dos quatro locais da cidade (estábulo, "saloon", cadeia ou banco) para começar a missão, acabando com os bandidos que apavoram a população. Não há uma seqüência determinada, mas é preciso ir ao "sallon" antes de ir a cadeia, para pegar as chaves e abrir a prisão.

Com cenas filmadas e depois digitalizadas, o jogo tem bons gráficos, mas perde um pouco de definição durante as animações. Os efeitos sonoros também são interessantes e bem detalhados, com ruídos de portas, tiros, garrafas quebrando e muitos corpos caindo, além de música característica. É importante prestar atenção às falas dos personagens (sempre em inglês) para conseguir algumas dicas. Logo no início, um deles conta um pouco da história da cidade e apresenta os cenários onde ocorrem as principais ações do jogo.

Elimine os bandidos (esq.) e não esqueça de pegar a chave da delegacia (dir.)

FILE MANAGER

Fabricante: American Lazer Games
Utiliza: 115 megas no CD
Configuração Mínima: PC AT 286, adaptador gráfico VGA
Gráficos: imagens digitalizadas
Som: Sound Blaster ou compatível
Controle: Mouse
Preço: R$ 50,00
Apresentação: 1 CD

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Acabe com os ladrões (ao alto, à esq.) e siga a seqüência proposta pelo jogo (esq.), até encarar o terrível Mad Dog (abaixo)

Manual do Forasteiro Vivo

- Quando os vilões aparecem na tela, atire primeiro (você não pode tomar nenhum tiro).
- Não mate inocentes, pois perde uma vida também. Lembre-se que você só tem três vidas.
- Em várias cenas do jogo apareceram esqueletos de bois (cow skulls) ou escarradeiras (spittons). Atirando neles o jogador recebe munição extra.
- Em algumas cenas é possível pular a introdução, atirando na tela, ou mudar de direção, atirando nas placas.
- Os desafios para duelos podem ser um bom treino, mas não se preocupe: os oponentes são um pouco lentos.

Duelos: para treinar a pontaria

Com comandos apenas no mouse, atira-se (de preferência rápido) com o botão esquerdo. Para recarregar a arma tira-se a seta do mouse da cena de ação e clica-se o botão direito. Uma dificuldade extra é que só pode ser feito um salvamento por jogo. Mas isso não tem muita importância no que se refere a vidas. Se elas acabarem basta ir ao menu e escolher a opção para continuar. ◆

Homero Marak Silveira

Roteiro de uma cidade do Velho Oeste

CORRAL

Depois de eliminar os dois bandidos que saem do curral ("corral" em inglês), não esqueça do outro que está escondido na janela. Ao entrar, fique esperto: cada vez que se joga, o inimigo aparece em lugares diferentes. Quando ele cair, atire de novo, para acabar de uma vez com o sujeito.

SALOON

Espere o bandido que fica em cima do telhado dar o primeiro tiro e, ao se aproximar, atire nele. Dentro do saloon espere os outros sacarem as armas, para então atacá-los.

SHERIFF OFFICER

Pegue no saloon a chave da cela onde o xerife está preso. Não atire no inocente que passa correndo em frente a cadeia, mas não se distraia: tem alguém tentando acertá-lo. Antes de entrar na sala do xerife ("Sheriff Officer") acerte o sujeito que aparece no "visor" da porta. Após libertar o xerife preocupe-se somente com o homem que está no telhado do saloon.

BANK

Não atire logo que a porta do banco ("bank") abrir. Espere o capanga que está com o dinheiro soltar a vítima. Dentro do banco mate os bandidos (eles nem sempre aparecem nos mesmos lugares) e quando aquele que segura o refém levantar sozinho, não pense duas vezes: atire.

O gatilho mais rápido do Oeste

Depois de vencer 4 etapas, o jogador consegue munição para novas fases e se prepara para encarar Mad Dog frente a frente. O melhor é ir acompanhando a seqüência proposta pelo jogo.

PROSPECTOR

Mad Dog quer acabar com a vida do velho, o mesmo do início do jogo, que aparece novamente. Para impedir, mire bem no pavio aceso da bomba, antes que seja tarde e tudo vá pelos ares.

MINE

É preciso encontrar o mapa escondido na mina ("mine"). Para isso o jogador tem que acertar quatro objetos: o lampião, que está à direita, acima do esqueleto da cabeça do boi; a panela dos mineradores, na entrada da mina, abaixo e à esquerda; a plaqueta pendurada na entrada da mina e a picareta, um pouco abaixo do meio da tela. Cuidado! Se alguma coisa der errado, tudo explode.

HIDE OUT

Para não cair em nenhuma armadilha, siga o mapa encontrado na mina. Não há segredos para chegar ao esconderijo ("hide out"). Mate o vilão que sairá de trás do barril e depois acerte a chaminé. Com tudo cheio de fumaça os bandidos sairão correndo. Cuidado para não acertar o mais gordinho, que sai depois dos bandidos: ele é o Prefeito. Não espere a fumaça baixar, entre atirando, pois Mad Dog está dentro da casa.

MAD DOG

É o último duelo e o mais difícil. Para acabar com Mad Dog proceda da seguinte maneira: espere ele mandar você sacar as armas e faça-o rapidamente, mirando bem no rosto do infeliz e atirando. Assim mesmo ele não morre e vai pegar a outra arma. Quando ele virar o rosto, acerte-o novamente. Afinal, ele também não teria piedade de você.

INCA

Huyana Cápac: o chefe Inca que vai guiá-lo

Viaje no tempo neste adventure em CD, desvendando os segredos da sabedoria do povo Inca para enfrentar os colonizadores espanhóis

Assuma o comando da nave Tumi e prepare-se para uma longa viagem no tempo, voltando quase 500 anos na história, em 1525, quando os colonizadores espanhóis tomaram o território dos Incas, arrasando sua civilização e destruindo uma das culturas mais avançadas da América. O último grande inca, Huayana Cápac, quando estava para morrer previu a chegada dos homens brancos. O jogo Inca, que vem em CD-ROM, começa com essa previsão. No game Huayana Cápac morre tranqüilo, pois escondeu muito bem os três grandes segredos da sabedoria de seu povo: a matéria, a energia e o tempo. Segundo as profecias, somente El Dorado, o filho do sol, descobrirá onde estão esses segredos, fazendo renascer o Império Inca. Seu destino é cumprir a profecia e fazer brilhar novamente Inti (o Sol, o mais poderoso deus dos Incas).

O jogo começa com uma corrida espacial

Inca tem gráficos elaborados, com fotos digitalizadas, imagens em 3D e animações bem feitas, além de cenários diferentes para cada enigma, com texturas e bonitos efeitos visuais. Assim, depois de percorrer labirintos formados por imensos blocos de pedra, o jogador chega a uma embarcação espanhola típica da época ou a um magnífico templo de ouro, reproduzido em detalhes. Além do tema musical regional, interpretado por instrumentos típicos, o destaque é a narração de todo o jogo em quéchua (idioma Inca), com legendas em inglês. No menu principal, têm-se acesso a um dicionário que explica o significado das palavras do vocabulário Inca, além da estátua de Tumi, um dos deuses do povo queshua, onde são encaixadas as jóias encontradas durante o game.

O confronto entre quéchuas e espanhóis foi muito violento e estendeu-se por cerca de 40 anos, até que os incas, depois de muitas mortes, finalmente se renderam aos colonizadores. Foi o fim de um Império que chegou a ter cerca de um milhão de quilômetros quadrados, estendendo-se desde a fronteira da atual Colômbia até partes do norte do Chile e Argentina. Produzido a partir desses fatos históricos, o adventure tem muita ação e é cheio de desafios. Logo no início, o jogador pilota a nave Tumi, equipada com radares e canhões, numa incrível batalha espacial, para chegar até um estranho planeta, onde participa de uma corrida. Para vencer, além de correr, é preciso eliminar seus oponentes.

ENIGMAS E LABIRINTOS

Depois de provar suas habilidades, é hora de percorrer os labirintos, decifrando os enigmas e enfrentando os conquistadores espanhóis para encontrar as jóias que representam toda a sabedoria dos quéchuas. Anote os códigos que aparecem durante o jogo: são senhas para selecionar fases, sem ter que começar tudo de novo. Para não se perder, use sempre o mapa, que aparece com um clique no botão direito do mouse. As bolinhas no alto da tela indicam o número de inimigos em cada fase. No combate, seja rápido e acabe com os colonizadores.

O colonizador Aguirre: ambição e violência

FILE MANAGER

Fabricante: Cocktel Vision 1992
Tipo: Adventure
Utiliza: 8MB no disco rígido
Configuração Mínima: PC 386, VGA com kit multimídia
Gráficos: Bitmap
Som: Sound Blaster, Adlib, Pro Audio Spectrum
Controle: mouse
Preço: R$ 50,00
Apresentação: 1 CD

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Para solucionar os enigmas, siga este roteiro de *Computer Games* e fique tranqüilo: o espírito do grande Huayana Cápac vai guiá-lo nesta missão.

OS CAMINHOS DE EL DORADO

EM BUSCA DA TUMI

Logo após a corrida, no primeiro enigma, aperte as pedras na parede (*angular stone*), e a seguir clique no buraco que há no chão, até que o sol da parede se encaixe nesse buraco. Abra a tampa da nave (*control cover*) e, no painel, pressione o primeiro o botão da direita e depois o da esquerda. Encaixe nas cavidades do chão as pedras que surgiram (*melting pots*), de acordo com as cores e aí aparece a Tumi (faca Inca utilizada em rituais) na porta de pedra e ela se abre.

O PORTAL DE BAMBU

Quando um bambu estiver barrando o caminho, use a Tumi para cortar as cordas que prendem o bambu, rache-o ao meio e guarde a moeda, colocando o bambu nos pilares de pedra. Depois clique na estrela, que se transformará em uma espiga de milho de ouro que deve ser cortada também. Quando surgir a estatueta inca, encaixe a moeda de ouro na marca que há na parede.

O "QUIPU"

Entre os blocos de pedra há uma placa dourada, onde há uma estrela de ouro. Colocando a estrela na coluna certa abre-se um quadro, onde há um "quipu" (um painel de cordões coloridos) e uma alavanca. Puxe a alavanca e aparecerá uma estrela de pedra, que deve ser encaixada no painel, no lugar onde estava a estrela dourada.

Ao surgir o círculo dourado, use a espiga de milho como uma chave, seguindo a combinação que está no "quipu". Siga as indicações do painel, começando pela seta da direita e continuando no sentido anti-horário. Você está bem perto do primeiro segredo, a jóia do tempo.

O TEMPO

Encontrando as estátuas de Mama Ocllo e Manco Capac, clique na estátua masculina e na feminina. Na combinação de cores, deve- se formar um "ovo" azul e um vermelho. Quando os dois ovos estiverem sobre a mesa, derrame sobre eles o líquido do vaso que está flutuando. Pronto, você conseguiu o primeiro poder, a jóia do tempo, que, assim como as outras jóias, deve ser encaixada na estátua de Tumi.

O ENCONTRO COM AGUIRRE

Dentro de um galeão espanhol acontece seu primeiro encontro com Aguirre, que, com sua ganância e violência, representa os colonizadores espanhóis. Ainda não é hora de acabar com ele, mas evite seus tiros. No galeão, tire a etiqueta e a rolha do barril de pólvora e jogue a rolha no rato. Faça uma bombinha juntando a etiqueta e a pólvora e ponha embaixo do barril. Tape o barril com a rolha e puxe a corrente duas vezes. Com a taça, desvie o raio de luz para estourar a bomba. Na outra sala, sob o barril de pólvora, há um alçapão, por onde você tem que passar.

Na estátua dos deuses (esq.) use magia para conseguir a jóia e encaixe-a na estátua dourada de Tumi (acima)

A MATÉRIA

Depois de passar pelo alçapão, aperte as argolas da porta até aparecerem dois braços dourados na parede. Pegue o crucifixo e o candela- ➤

No alçapão, coloque as pedras preciosas na mão direita e o ouro na esquerda, pegando o crucifixo e candelabro

JOGO CEDIDO PELA AVVARD INFORMÁTICA, FONE (011) 533-5293

FOTOS: DAUMER DE GIUI

Entre na igreja de St. Peter (ao alto) e cumpra os rituais para receber da deusa Aclla (acima) a jóia da matéria

bro, colocando na mão direita as pedras preciosas e na esquerda o ouro. Abra a porta e coloque o candelabro no pedestal e o crucifixo na concha. Em seguida coloque o "censer" (incensório) no pedestal, com uma das velas do candelabro. Para conseguir a chave da igreja, encha a taça com a água benta que está na concha e dê-a ao St. Peter. Dentro da igreja, faça o sinal da cruz em cada um dos quadrados da parede, que também formam uma cruz, clicando com o mouse. Depois de tudo isso, a deusa Aclla lhe entrega a jóia da matéria.

OLHOS DE TIGRE

Ao entrar no templo, clique nas pedras com o símbolo do sol e recolha as pedras coloridas. Clique na primeira placa da esquerda e depois na terceira da direita e encaixe a pedra verde no olho do tigre. A seguir, aperte a terceira da esquerda e a primeira da direita e coloque a pedrinha vermelha no olho do outro tigre. Por fim, clique nas duas do meio e coloque a pedrinha azul na orelha do homem. Com a pedra do sol, clique nas pedras com o símbolo do sol e a porta se abrirá.

Com as pedras no painel, a porta se abre

O RIO DE LAVA

No templo, para passar pelo rio de lava, primeiro pegue as lâminas da Tumi (Tumi blades) que estão entre os tijolos no muro. Mova as pedras da parede do outro lado do rio, até que apareça um facho de luz. Quando isso acontecer coloque o sol dourado sobre a pedra no chão, onde se encaixa perfeitamente, fazendo aparecer um cristal. Em seguida retire o sol da pedra do chão e coloque as lâminas da Tumi em seu lugar, montando um disco com um encaixe pentagonal em seu centro onde deverá ser encaixado o cristal. O raio de luz se decompões no cristal, espalhando cores pela tela.

Clique nas cores correspondentes às dos cristais que estão no teto, sendo que o cristal vermelho corresponde a luz roxa, o amarelo à azul e vice-versa e o verde ao verde mesmo. O procedimento será repetido três vezes, cada vez com mais cores, e se algo sair errado é preciso começar novamente.

A ENERGIA

Use as pequenas pedras em forma de lua como num jogo do tipo "resta um", de modo a deixar somente uma pedra, exatamente sob a Terra . Depois aperte o botão que simboliza a Terra até haver um eclipse total, ou seja, a Lua deve ficar totalmente coberta pela sombra da Terra. Por último encaixe o sol dourado no altar de pedra. Você está pronto para receber o terceiro poder, a jóia da energia. Agora é só pegar o sol dourado e ir em frente.

O SEGREDO DA SABEDORIA

Com o segredo dos três poderes, você tem que demonstar sua habilidade para provar que é El Dorado, o herói do povo Inca. Use a jóia do tempo para passar uma estação. Com a jóia da matéria surgirá um pântano, onde deve-se plantar o bambu, usando a energia para fazer ressurgir a vida. Use o tempo para passar por mais três estações do ano, chegando ao inverno. Quebre o bambu e coloque-o na água, e sobre ele o sol dourado. Faça o tempo passar duas vezes e use a energia para transformar o que era bambu e ouro em um barco. Ainda falta o último grande desafio: encarar o terrível Aguirre novamente, no galeão espanhol. Mesmo que você vença, prepare-se para um final surpreendente.

Homero Marak Silveira

Depois de encarar obstáculos difíceis como o rio de lava (abaixo) prepare-se para o conflito final, enfrentando Aguirre a bordo do galeão espanhol (abaixo, à direita)

PUTT PUTT JOINS THE PARADE

Um carrinho simpático ensina, brincando, regras de trânsito, inglês, higiene...

Desfilar pela primeira vez na parada de automóveis da cidade. Este é desafio do carrinho Putt Putt, neste cativante adventure educativo em CD-ROM, um infantil que pode agradar a muitas idades. O jogo tem audio com frases simples, em inglês, com opção de colocar o texto na tela, o que pode ajudar quem está iniciando o aprendizado do idioma. Tudo feito sempre como uma gostosa brincadeira, onde as crianças podem aprender regras de trânsito e bons hábitos, além de treinar o uso do mouse e se divertir.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Desde a instalação (basta acionar a letra do drive de CD-ROM - D, por exemplo-, o nome do jogo e <*Enter*>) a estrutura de Putt-Putt é bastante simples. Para pegar os objetos basta clicar sobre eles. Automaticamente, eles passam a fazer parte do inventário (no porta-luvas), e, na hora de usá-los, as opções aparecem em destaque, tornando fácil escolher a melhor alternativa.

PUTT PUTT NA PARADA

Para iniciar essa aventura, Putt Putt precisa escovar os dentes e tomar um bom café da manhã (naturalmente regado a muito óleo). Feito isso, vai à cidade e encontra "Smokey" um simpático carro de bombeiro, que dá as dicas sobre os ítens que Putt vai precisar para o desfile: um bichinho de estimação, um balão e um bom banho. Além disso, Smokey empresta um cortador de grama, para que o carrinho "trabalhe" e consiga uma grana.

O cenário principal do jogo é a praça da cidade. A partir daí é fácil ter acesso ao posto de gasolina (Putt Putt vai precisar de combustível); ao lava-rápido e à loja de brinquedos. Seguindo as estradas coloridas, chega-se às casinhas, onde ele vai cortar a grama. Seguindo a estrada de terra, não vai ser difícil encontrar o bichinho de estimação, e praticando uma boa ação - salvar um "filhote de carro" perdido num drive in - Putt Putt consegue o último ítem para desfilar: o balão.

Com gráficos elaborados, muitas cores, efeitos sonoros bem divertidos e personagens cativantes, Putt Putt é recheado de surpresas interativas. Esta brincadeira é uma delícia para relaxar e iniciar uma criança na informática e na língua inglesa. ◆

Shirley Lima

Antes de sair da garagem (alto): escovar os dentes e tomar café da manhã. Os conselhos de Smokey (centro) para ajudar Putt Putt a reunir os objetos necessários e participar do desfile (acima)

O imã serve para atrair os pregos

Prepare-se para o desfile:

✪ *Na loja de brinquedos é importante pegar o ímã, na prateleira à direita. Ele vai ser usado para retirar os pregos que estão no meio da estrada, evitando que os pneus de Putt Putt furem. Se isso acontecer, não há solução, pois o carrinho fica imóvel, e é preciso recomeçar.*

✪ *Clicar com o mouse nos vários elementos do cenário é muito divertido: as buzinas tocam , as margaridas se beijam, enfim o jogador interage o tempo todo. Na Toy Store, uma loja na praça, clicando-se sobre os brinquedos nas prateleiras, pode-se "brincar", com o quebra-cabeça, montando várias cenas além de embaralhar as peças para jogar novamente. Na caixinha de madeira há um "mini-pinball": as hélices servem como suporte para não deixar a bolinha cair.*

✪ *Em cada estrada colorida (a azul, a vermelha e a amarela), há quatro casinhas: cortando a grama de cada um dos jardins você ganha uma moeda, além de ser um ótimo exercício de coordenação motora com o mouse. Em um dos quintais há um osso, muito útil para atrair um cachorrinho, o animal de estimação que Putt Putt precisa para desfilar na parada.*

FILE MANAGER

Produtora: Humongous Entertainment
Configuração mínima: PC AT 386SX, 4 megabytes de RAM, kit CD-ROM de velocidade simples, adaptador gráfico VGA colorido, com placa de som de 8 bits
Controle: mouse
Preço: R$ 50,00
Apresentação: um CD-ROM

JOGO CEDIDO PELA AWARD INFORMÁTICA, FONE (011) 533-5293

INDY CAR RACING

O ótimo simulador de Fórmula Indy ganha dois novos pacotes de expansão, com mais oito pistas e a possibilidade de mudar o visual dos carros

FOTOS: DAUMER DE GIUSTI

A pista de Indianapolis (acima) é o maior atrativo do pacote Indianapolis Motor SpeedWay, e na tela, há até o detalhe dos tijolos vermelhos, que revestiam a pista antiga (abaixo)

Apesar do nome, no jogo IndyCar Racing não se podia pilotar justamente na pista de Indianapolis. Isto está resolvido. A Papyrus, a software-house produtora do jogo, está lançando dois pacotes de expansão (cada pacote com um disquete de 3,5 hd), que vêm complementar todas as qualidades deste game, considerado o mais realista dos simuladores de corridas. Um deles é o **Indianapolis Motor Speedway: Expansion Pack**, que acrescenta a mais famosa prova do automobilismo mundial às oito pistas do calendário da Fórmula Indy já disponíveis. O outro, **IndyCar Circuits: Expansion Pack**, tem as sete pistas que faltavam para que, finalmente, o usuário tenha em seu HD (winchester) todas as 16 pistas da Indy 93. Como o próprio nome diz, esses pacotes são adicionais, e só funcionam se o usuário já tiver o game IndyCar Racing instalado.

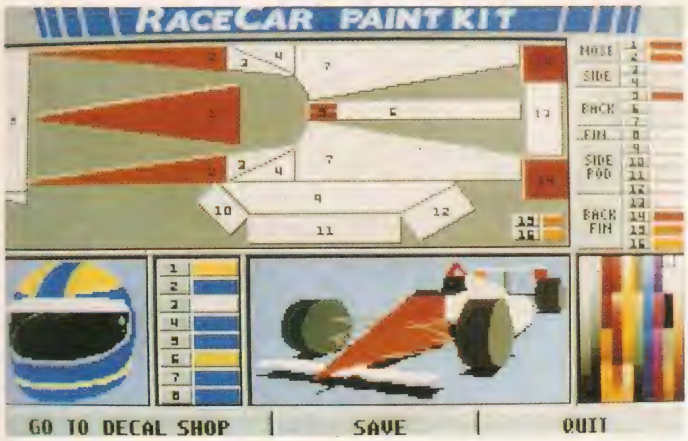
Além das pistas, os pacotes trazem mais novidades. Ambos atualizam o game para a versão 1.05, a mais recente, que torna possível corridas entre dois jogadores em dois computadores interligados por modem, via linha telefônica - nesse caso, exige-se um modem com taxa de transferência de dados de no mínimo 9.600 bits/s - ou ainda diretamente, através de cabo serial. Uma inovação, necessária e muito bem-vinda, é o Aceleration Time. Depois de bater o carro, não é mais preciso suportar a longa e tediosa espera pela bandeirada final - ou, em um caso mais drástico, dar um boot na máquina. Basta acelerar o tempo e recomeçar uma nova disputa.

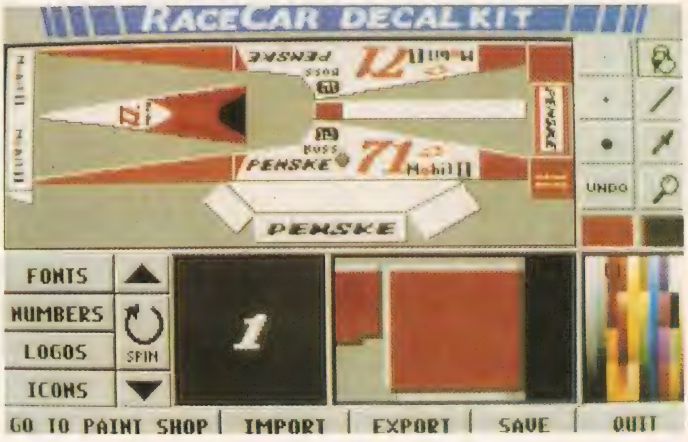
Também presente nos dois pacotes, o utilitário *Cut Replay* permite que os arquivos de replay gravados durante uma corrida ou sessão de classificação sejam editados, cortando-se o pedaço que se quer preservar e salvando-o em um novo arquivo. É uma opção muito útil, pois IndyCar gera automaticamente replays de uma sessão inteira, o que significa arquivos muito grandes. Com o *Cut Replay* o problema está resolvido. Ele vem acompanhado de um arquivo .TXT (que pode ser aberto por qualquer editor de texto ou até mesmo pelo editor de caracteres do DOS) que explica detalhadamente seu funcionamento e os comandos.

INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY: EXPANSION PACK

Entre os dois pacotes de expansão, Indianapolis é o que tem maiores possibilidades de sucesso. Primeiro pelo circuito em si. O circuito de Indianapolis tem um regu-

Pista de Surfers Paradise (dir.): corrida difícil entre prédios e muros de concreto





lamento totalmente diferente das demais provas da Indy - classificação para o grid pela maior velocidade média de quatro voltas é a diferença mais marcante -, além do charme e da velocidade altíssima que os carros atingem, mais de 400 Km/h. Mas o recurso mais interessante é o RaceCar Paintkit, um utilitário que acompanha o pacote e que permite que se personalize os carros do game. Com ele é possível escolher um carro e trocar as cores, acrescentar decalques de novos patrocinadores, trocar o número e até mudar a cor do capacete do piloto.

A interface do novo utilitário é bastante simples, semelhante à do programa *Paintbrush* do Windows. Na opção *Paintkit* é possível selecionar, com o mouse, a cor desejada e a área do carro em que se quer aplicar essa cor. É possível pintar também o capacete do piloto. A opção *DecalKit* permite um trabalho de acabamento mais refinado. Além de decalques e números prontos, que podem ser aplicados à vontade, pode-se acionar ferramentas como apagador, baldinho de tinta (que preenche uma área inteira com a cor pré-selecionada da tabela) ou o pincel, que preenche com a cor selecionada cada pixel do desenho do carro.

Outra possibilidade do *RaceCar Paintkit* é a troca de carros entre pilotos e até do carro que se dirige. Na primeira versão do game, o jogador tinha que se contentar com aquele carrinho azul e branco com o logotipo da Papyrus. Agora, é possível "trocar" esse carro com qualquer piloto e passar a dirigir o carro dele (eu, por exemplo, já me apoderei do Penske de Emerson Fittipaldi. Emmo que se cuide...). Para isso, basta selecionar dois carros e acionar a função "*swap*". O carro que você escolher para dirigir passa a fazer parte da abertura do game.

INDYCAR CIRCUITS: EXPANSION PACK

Os mais fanáticos pela categoria - e pelo simulador - vão adorar também esse pacote de expansão. Junto com o Indianapolis Motor Speedway: Expansion Pack, ele vem completar todas os 16 circuitos do calendário da Fórmula Indy-93. São sete novas pistas, incluindo circuitos estreitos de rua, novos ovais e pistas de alta. São eles: Burke Lakefront Airport; Mid-Ohio Sports Car Course; Pacific Place, Vancouver; Phoenix International Raceway; Road America; Surfers Paradise e The Raceway on Belle Isle Park.

O procedimento de instalação é bastante simples: basta rodar o utilitário de instalação que acompanha o pacote. Ele atualiza automaticamente a versão do game e insere o utilitário de edição de replays. O pacote permite ainda selecionar as pistas que se deseja instalar, podendo-se, eventualmente, economizar espaço em disco. Agora é só rodar o game completo e tentar bater o Leão Nigel Mansell, o grande campeão da Indy-93. ◆

César Medeiros

O carro pode ser pintado (alto à esq.) e depois são escolhidos os adesivos com números e os patrocinadores (acima)

Lake Front Airport (acima) exige habilidade: adaptada num aeroporto, não tem referências para tomada de curvas. Já Phoenix (ao lado) é um oval curto no deserto: altas temperaturas e muitas quebras...

FOTOS: DAUMER DE GIUDI

As invenções e projetos de Da Vinci um dos maiores gênios da humanidade

Leonardo THE INVENTOR

Animações no CD: brincadeira com a tela da Mona Lisa, uma das mais conhecidas obras de Da Vinci

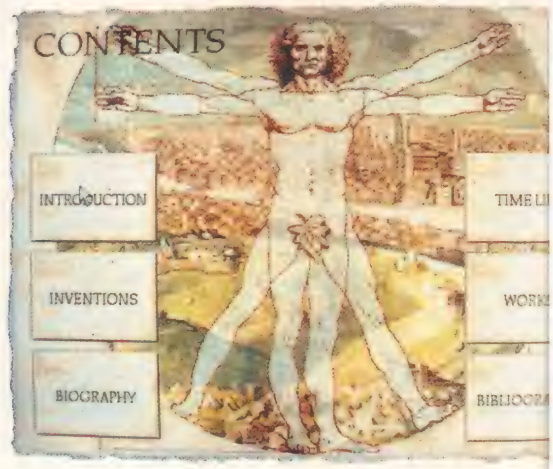
Você sabe quem inventou a bóia salva-vidas? Ou o snorkel, aquele "tubinho" que os mergulhadores usam para respirar? Quem poderia ter sido gênio ou louco o suficiente para, cinco séculos atrás, imaginar que o homem poderia andar sobre a água (com uma espécie de bota inflável) ou até mesmo voar, com um par de asas mecânicas? A resposta é uma só e está no CD-ROM Leonardo The Inventor, da InterActive Electronic Publishing.

Leonardo da Vinci, o inventor, sempre foi além da imaginação em vários campos: passeou com habilidade e desenvoltura por áreas tão distintas como a pintura, escultura, música, arquitetura e engenharia. E se destacou em todas elas. Todos conhecem a Mona Lisa, talvez a mais famosa obra de sua autoria. Mas poucos sabem que Leonardo, nascido na província de Vinci, na Itália, em 15 de abril de 1452, desenvolveu o sistema de eclusas em rios e canais - hoje utilizado, por exemplo, no Canal do Panamá, que liga o Oceano Atlântico ao Pacífico. Ele também foi o precursor do helicóptero, da ponte levadiça, de artefatos bélicos como o tanque ou ainda fortalezas super-seguras, entre outras invenções. É exatamente esse o propósito de Leonardo The Inventor: através de manuscritos e projetos originais, o CD recria suas principais invenções e até as faz funcionar, graças aos recursos de modelagem e animação em 3-D. Só isso já poderia ser o bastante, mas o CD também conta com gráficos fantásticos, fotos, vídeos e a trilha sonora extremamente atraentes. Impossível rodar e não se encantar.

ESTRUTURA

Leonardo The Inventor tem cinco áreas de consultas, apresentadas em um menu logo após a abertura. Começa com Inventions (Invenções), que traz informações e imagens das invenções de Leonardo; depois vem Biography (Biografia), que apresenta uma breve história da vida de Leonardo da Vinci - bem resumida, uma pena -mesmo levando-se em conta a utilização de recursos de hipertexto. Time Line (Linha do Tempo) é talvez a seção mais importante. Nela pode-se situar cada trabalho de Leonardo em relação aos fatos históricos que marcaram a época em que viveu este gênio renascentista. Há ainda Works (trabalhos), apresentando em ordem cronológica todos os trabalhos em pintura de Leonardo, com reproduções (pequenas) de apenas seis delas, incluindo a Mona Lisa. Finalmente, Bibliography (bibliografia) apresenta as obras de referência utilizadas para a elaboração do CD.

São cinco opções de áreas para consulta



FILE MANAGER

Fabricante: Interactive Electronic Publishing
Configuração mínima: IBM PC - AT 486 SX, 4 MB RAM (8 MB recomendados), adaptador gráfico VGA 256 cores, Windows 3.1, kit multimídia MPC-2; Macintosh - processador 68030, 4 MB RAM (8 MB recomendados), monitor 13" 256 cores, CD-ROM dupla velocidade, System 7.1
Apresentação: 1 CD-ROM (o mesmo para Mac e PC)

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Há também um índice, através do qual pode-se acessar qualquer parte diretamente, o que simplifica a busca de uma informação especifica e torna a navegação através do CD bastante ágil. Pode-se acessar qualquer informação ou tópico a qualquer momento, de qualquer ponto. Traz também animações em 3D realizadas com estereogramas (imagens de um objeto em ângulos diferentes, sobrepostas), que exigem uso de óculos especiais para serem vistas - bastante incômodos, por sinal. Finalmente, ainda estão presentes três jogos, nos quais é possível se divertir utilizando as invenções de Leonardo.

INVENÇÕES

Inventions é, sem dúvida, a seção mais interessante do CD - e na qual os programadores esbanjaram os melhores recursos atuais da multimídia. Aqui é possível conhecer 24 projetos de invenções de Leonardo nas áreas de música, aviação, náutica, engenharia civil e guerra, apresentadas em um sub-menu. A apresentação das invenções é bastante requintada: primeiro tem-se a imagem do manuscrito original de Leonardo, que revela a sua curiosa maneira de escrever, da direita para a esquerda e ao contrário, como se estivesse escrevendo algo para ser lido em um espelho (explica-se: Leonardo era canhoto e escrevia dessa maneira para que a tinta de sua pena não borrasse a linha quando sua mão passasse sobre o trecho recém escrito). Em seguida, uma pequena animação do projeto é mostrada, sobre o próprio desenho original. Finalmente, uma animação detalhada em 3-D "constrói" o projeto, colocando-o para funcionar.

Depois do "show", é possível comparar o projeto de Leonardo com o similar dos dias de hoje. Basta clicar no ícone do relógio (Our Times) para se assistir a um breve vídeo com a versão "moderna" do projeto. O botão Leonardo's Word leva a uma citação do próprio Leonardo sobre seu projeto. E, quando disponível, o botão de animação leva às animações em estereogramas.

Algumas das invenções que podem ser consultadas: helicóptero, pára-quedas, sistema de eclusas, ponte levadiça, draga fluvial, tambor com acionamento automático, salva-vidas, fortaleza de guerra, tanque de guerra e blindados, snorkel...

PROGRAMA CEDIDO PELA MSD MULTIMÍDIA (011) 5646587

GAMES

Leonardo The Inventor traz ainda um requinte a mais: três jogos, utilizando as invenções de Leonardo. É possível acessá-los a partir do índice ou através da consulta da própria invenção, clicando-se no ícone Game. No primeiro deles, há um passeio pelos céus da Itália do século XV utilizando asas movidas a pedal. Claro, deve-se escapar de obstáculos. Inicialmente simples, o jogador observa a asa e solo de cima, as dificuldades vão aumentando progressivamente. E claro, a asa de Leonardo, se funcionasse, não seria exatamente de fácil controle...

É possível também vestir um escafandro e mergulhar em busca de um tesouro, que deve ser resgatado para a superfície. Sua missão agora é controlar o mergulho de maneira a escapar aos ataques de mortíferos frutos do mar, peixes e até tubarões. Finalmente, um passeio pelo interior de uma fortaleza construída por Leonardo, tudo com gráficos em 3-D. E, agora sim o jogador é o personagem, observando tudo como se fosse o mergulhador. Lógico, achar a saída é o seu problema. Mas não se apresse. Enquanto se passeia por salas e corredores, é possível reencontrar muitas das invenções de Da Vinci, e pode-se mergulhar mais fundo ainda no incrível universo desse grande gênio. ◆

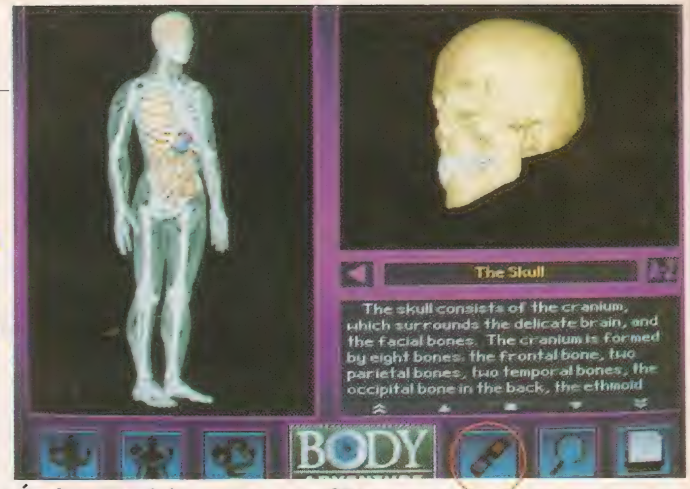
César Medeiros

As idéias de Leonardo aparecem nos jogos (acima, à esq.) e em reproduções históricas de seus projetos originais, (acima) com animações em 3D e vídeos referentes às evolução dos projetos

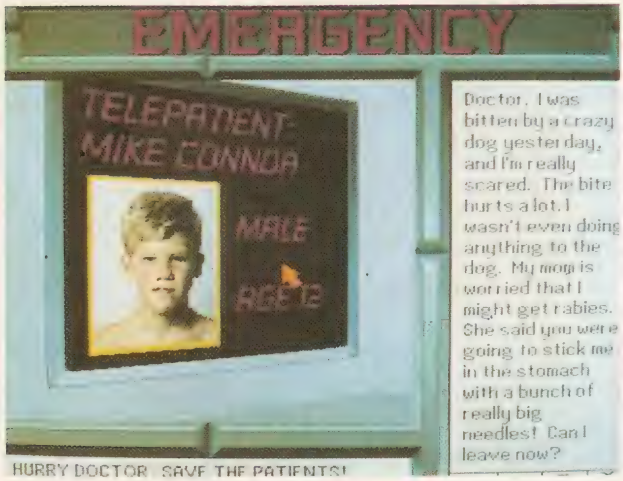
A Time Line situa cada trabalho de Da Vinci em relação aos principais fatos históricos da época

3-D Body Adventure

Uma viagem pelo corpo humano com imagens em 3 D



Óculos especiais para ver em 3D



JOGO CEDIDO PELA AWARD INFORMÁTICA, FONE (011) 533-5293

Um CD-ROM interativo, com informações sobre o corpo humano e jogos como o Emergency (acima), para brincar de médico com recursos de multimídia

Conhecer o corpo humano, internamente é o principal objetivo de 3D Body Adventure, um programa em CD ROM. Para visualização em 3D (terceira dimensão), o programa exige o uso daqueles óculos estranhos, com uma lente azul e outra vermelha, que acompanha o CD-ROM. Com esse óculos é possível ver, na tela de seu computador, o coração, o pulmão, o cérebro, entre outros órgãos, também com noção de profundidade (além de largura e comprimento). O programa entra naturalmente na opção de duas dimensões, e para obter-se o efeito 3D basta clicar no ícone do óculos e é claro, colocá-los no rosto.

Tem início então uma incrível viagem dentro do corpo humano, uma verdadeira aula de anatomia num filme em 3D, com informações sobre os órgãos e sistemas. O programa é um livro interativo com filmes, opções para jogos simples e "raio X" do corpo humano. Afinal, não é sempre que se pode acompanhar o funcionamento do Sistema Circulatório ou mesmo observar o cérebro nas suas três dimensões.

MULTIMÍDIA NO HOSPITAL

Com todos os recursos da multimídia, o usuário pode também andar por hospitais, aprender bastante sobre doenças e até realizar cirurgias e salvar vidas em perigo, através de games educativos dentro do programa. Os jogos disponíveis são o *Body Recall* (um jogo da memória) e o *Emergency,* que é simples mas merece destaque. A história do jogo se passa dentro de um hospital lotado de pacientes, com os mais variados tipos de doenças para serem tratadas. Há, por exemplo, um garoto que contraiu raiva depois de ser mordido por um cachorro.

Como um bom médico, informe-se sobre a doença através dos "quadros", nas paredes que, com fotos e textos, apresentam um resumo sobre diversas partes do corpo e várias doenças, permitindo fazer um diagnóstico e providenciar um tratamento eficaz. Enquanto isso, é possível "andar" pelos cômodos do hospital, percorrendo diversas salas. E não estranhe quando encontrar um coração rodando no alto do quarto: participe da brincadeira e clique nos quadros, para saber mais detalhes sobre o coração .

Cérebro: pode ser visto de todos os ângulos

VIAGEM EM 3D

Outra opção é o 3D Body Theater, uma das áreas mais interessantes, onde pode-se asssitir filmes de tela cheia (ocupando todo o monitor), com opção para visualização em três dimensões (com os óculos especiais) e som estéreo de boa qualidade.

O efeito de terceira dimensão, com uso de óculos, entretanto, não é dos mais eficientes: exige concentração e causa um certo cansaço, por "aparecer" e "desaparecer" dependendo dessa concentração. Além disso, quem tem alguns tipos de problemas visuais não consegue perceber a profundidade nas imagens. Em duas ou três dimensões, vários órgãos do corpo humano são explicados detalhadamente, com texto em inglês, o que exige do usuário um bom conhecimento do idioma.

Há ainda outra opção que permite rotacionar um esquema do corpo humano em 3D, com a possibilidade de clicar nos órgãos internos para conhecê-los por dentro. Um resumo informativo, explicando as funções do órgão escolhido, aparece imediatamente na tela com todos os detalhes de sua "viagem". Dirigido mais especificamente ao público juvenil, 3DBody Adventure tem informações e jogos que podem interessar à toda a família.

Luiz Mazaferro Júnior

FILE MANAGER

Produtora: Knowledge Adventure
Configuração mínima: PC 386SX, 2 megabytes de RAM, kit CD-ROM de velocidade simples, monitor VGA colorido e placa de vídeo SVGA, com placa de som de 8 bits
Controle: mouse
Preço: R$ 70,00
Apresentação: um CD-ROM

SIMCITY 2000

As dicas para iniciar uma cidade

Construir e administrar cidades não é nada fácil para quem está começando, ainda mais em SimCity 2000, um game repleto de possibilidades com inúmeras conseqüências. Computer Games preparou um roteiro especial, com tudo que um "bom prefeito", porém sem experiência, precisa saber para iniciar uma cidade. Este simulador de cidades da produtora americana Maxis foi mostrado também em Computer Games nº 3, vem em dois disquetes de 3,5hd e ocupa 6 MB no disco rígido (HD). Acompanhe.

1 Depois de definir o nome da cidade, o ano que pretende jogar e o nível de dificuldade, determinado pelo dinheiro que receber, maximize a tela para ampliar sua visão do terreno.

2 Escolha cuidadosamente o local para colocar a sua Power Plant (usina de energia elétrica). Ao clicar num item, mantendo o botão do mouse apertado, aparecem as alternativas daquele item. Por exemplo: no ícone em forma de Raio nos comandos (veja nos comandos) aparece escrito: *Power Plants* ou *Power Lines* (linhas de energia elétrica). Selecione a primeira opção e escolha entre os vários tipos de fonte de energia: carvão (mais barata), óleo, e ainda uma super-moderna, nuclear, sem esquecer do preço. Instale-a no seu terreno, longe de onde a cidade vai começar a crescer.

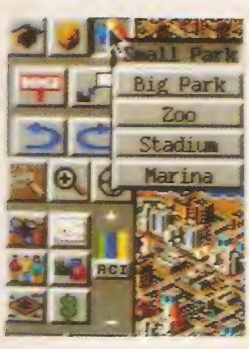
3 Com a usina instalada, já há energia para 50 anos (ao final desse tempo a usina precisa ser substituída). Repita a operação e opte por Power Lines. Leve a energia para um local afastado da Power Plant e comece sua cidade

4 Faça alguns quarteirões de 4x4 (clicando na estradinha, nos comandos) e preencha-os com zonas de sua escolha: residencial, comercial ou industrial. No início é aconselhável preencher seu quarteirão com zonas industriais para atrair trabalhadores. Logo aparecerão construções que se transformarão em fábricas.

5 Agora que o povo tem trabalho, é preciso pensar em moradias. Construa quarteirões de zonas residenciais, com o dobro de tamanho das zonas industriais. Sua cidade já está prosperando

6 O problema agora será a falta de água. Clique na torneira pingando (veja foto) e escolha WATER PUMP (bomba d'água). Distribua algumas pela cidade (mas não vá exagerar, pois elas são muito caras). Volte a torneira e desta vez escolha a opção Pipes. Na tela você poderá observar o subsolo, por onde passa a água das Water Pumps até os quarteirões já construídos.

Ao se clicar e segurar um ícone surgem novas opções a serem escolhidas



FOTOS: DAUMER DE GIULI

7 Agora que a estrutura básica já está pronta é hora de colocar escolas, delegacias, hospitais, quartéis de bombeiro, etc.

8 Com a sua cidade crescendo e dinheiro disponível, inicie a construção de um aeroporto, que deve ser feito em 4X7. Lembre-se que em volta do aeroporto não pode haver nenhum prédio ou qualquer outra construção mais alta. Caso contrário os aviões não pousam e acabam explodindo.

9 Os comerciantes pedirão um porto para comercializar com outras cidades. Para isso faça contato com os vizinhos, construindo uma estrada que termine no canto do mapa. Isso vai custar, em média, $1000, mas vale a pena. Sua cidade vai crescer ainda mais.

10 Talvez você encontre problemas: furacões, terremotos, enchentes, monstros alienígenas, incêndios, ou distúrbios sociais. Mas é possível evitar tudo isso: basta clicar na opção DISASTERS no alto da tela e selecionar NO DISASTER. Nessa modalidade a usina de energia elétrica não explode, mas é substituída automaticamente a cada 50 anos, descontado o preço de seu saldo em dinheiro.

Pronto, agora é deixar sua cidade crescer e descobrir as novas opções. E é importante pensar bem antes de tomar decisões e melhorar sempre a qualidade de vida da população. Lembre-se que um bom prefeito pode até mesmo ser homenageado com uma estátua. ◆

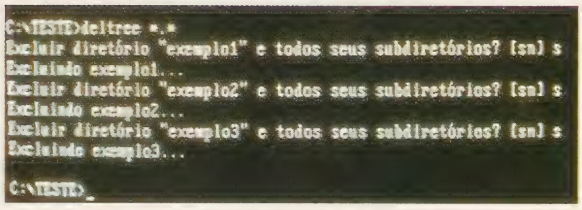
Fernando Araújo

Dicas para Dos e Windows

O DOS e o Windows dispõem de inúmeros recursos fáceis de usar e que podem simplificar seu trabalho. Aprenda a utilizá-los corretamente

Deltree: apague diretórios e arquivos

FOTOS: DAUMER DE GIUI



Deletar arquivos em diretórios é fácil usando o DOS. O mais complicado é deletar de uma só vez o diretório com os arquivos, acabando até mesmo com os subdiretórios. Mas nas versões do DOS 6.0 em diante há um comando mais eficiente que o famoso DEL. É o DELTREE, que deleta quase qualquer coisa, até mesmo arquivos escondidos! Para usá-lo, basta digitar o nome do diretório ou arquivo que se pretende deletar. Veja o exemplo abaixo para entender melhor os comandos:

O DELTREE pode deletar todos os subdiretórios

DELTREE TESTE <Enter>

Neste caso você vai deletar todos os arquivos e subdiretórios deste diretório, com um pedido de confirmação.

CD\TESTE<Enter>DELTREE.*<Enter>*

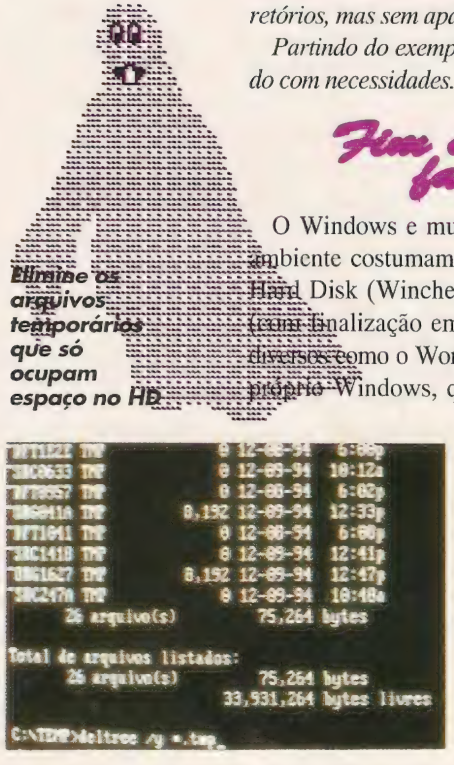
Com estes comandos, deleta-se arquivos e subdiretórios, mas sem apagar o diretório TESTE.

Partindo do exemplo citado, use o comando de acordo com necessidades.

Fim dos arquivos fantasmas

Elimine os arquivos temporários que só ocupam espaço no HD

O Windows e muitos outros programas para este ambiente costumam deixar "sujeira" espalhada pelo Hard Disk (Winchester). São arquivos temporários (com finalização em *.TMP*), criados por programas diversos como o Word, o Corel DRAW e até mesmo o próprio Windows, que roda estes programas. Esses arquivos temporários são muito úteis ao programa que os cria no disco, pois é com eles que o aplicativo vai "lembrar" de informações importantes que são depois recolhidas do arquivo *.TMP*, que foi gravado no Hard Disk. Mas depois, estes arquivos temporários podem ficar gravados no HD sem nenhuma necessidade, ocupando um espaço precioso na winchester. Para localizar esses arquivos é preciso fazer um check-up semanal no PC, já que seu acúmulo pode chegar à absurdos, como 10 megabytes, por exemplo. Há uma maneira simples de encontrar e eliminar estes arquivos:

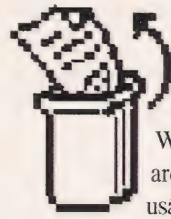


Digite no prompt do DOS (no diretório raiz, ou seja C:\) o seguinte comando: ***DIR /s *.TMP <Enter>***

Assim vai encontrar os arquivos temporários e os diretórios onde eles estão. Entre em cada um dos diretórios listados e digite o comando para cada um deles: ***DELTREE /y *.TMP***

Deste modo, todos os arquivos temporários daquele diretório serão apagados. Quem não tem o DOS 6.0 pode utilizar, ao invés de ***DELTREE****, o comando* ***DEL****. Não se esqueça de conferir o espaço liberado no HD logo depois do procedimento!*

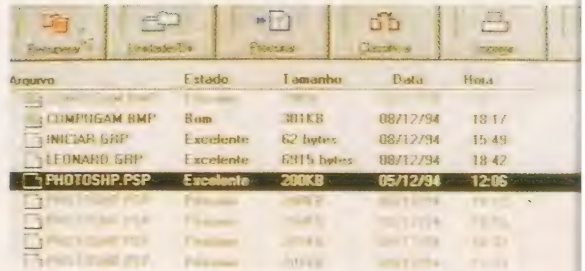
Recuperando um arquivo com Undelete



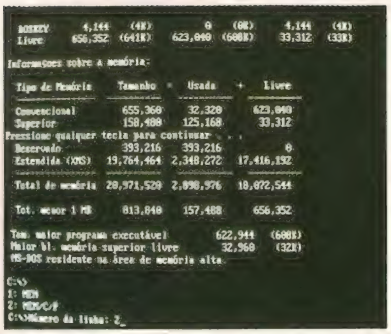
O programa Undelete existe para o Windows e o DOS. Ele permite recuperar arquivos apagados recentemente e voltar a usá-los. A versão para Windows é a melhor porque localiza os arquivos com mais facilidade que o DOS. Para acessar o Undelete pelo Windows basta clicar no ícone do "Undelete". O programa entra numa árvore de diretórios e basta digitar o nome do programa ou diretório onde estava o arquivo que o Undelete começa a pesquisa. Confira então o estado do arquivo que pode ser de "destruido" a "excelente". Clique no arquivo desejado. Se ficar acessível a opção "Recuperar" (ou "Undelete" se o Windows for em inglês), basta clicá-la e o arquivo estará pronto para ser usado novamente.

O Undelete também pode ser configurado para maior ou menor proteção aos arquivos. Vá em "Opções" e depois em "Configurar proteção contra exclusão". Há três tipos em nível crescente de proteção: "Padrão", "Controlador de Exclusão" e "Registrador de Exclusão", com os detalhes de cada uma delas explicadas no monitor. A mais aconselhável é a "Controlador de Exclusão"

Undelete: Recuperação de arquivos apagados



(ou Delete Tracker se o Windows for em inglês), que dá uma proteção média sem ocupar muita memória na winchester.



DOSKEY: repetição por teclas de comandos no DOS

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Chave de comandos: agilidade

O DOSKEY é um comando do DOS pouco conhecido, mas muito útil. Este arquivo permite costumizar o ambiente de trabalho no DOS, facilitando a execução de comandos freqüentes e proporcionando mais rapidez para quem usa bastante o prompt do DOS. O DOSKEY é um programa TSR (Terminate and Stay Resident), o que significa que ele "come" um pedaço da sua memória convencional, muito usada para rodar jogos. Mas isso não chega a ser um problema, pois o DOSKEY ocupa poucos 4 kb. Para carregá-lo na memória e utilizar suas principais funções, como encurtar a execução de comandos contínuos, digite no prompt do DOS o seguinte comando: **LH DOSKEY**. Assim você estará rodando o programa e automaticamente dando uma ordem para que o DOSKEY ocupe a área da memória alta (se tal estiver disponível) para que ele não se acomode em um espaço importante na memória convencional. No caso do uso do DOSKEY se tornar contínuo, adicione o comando citado em uma linha livre no AUTOEXEC.BAT digitando EDIT AUTOEXEC.BAT e pule uma linha digitando Enter. Agora escreva LH DOSKEY. Pronto! No próximo boot, o DOSKEY vai se carregar automaticamente. Os principais comandos do DOSKEY são:

Mostra, através de uma lista numerada, os últimos comandos executados no prompt do DOS.

Pede que seja digitado o número fornecido pela lista (F7) correspondente ao comando utilizado anteriormente.

↑ *Percorre todos os últimos comandos executados no prompt em uma ordem decrescente em relação à lista F7 (do último comando até o primeiro)*

↓ *Percorre todos os últimos comandos executados no prompt em uma ordem crescente em relação à lista F7 (do primeiro comando até o último)*

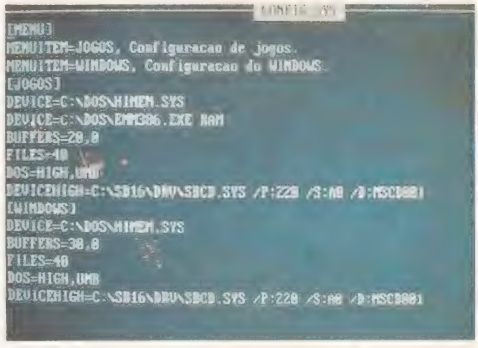
Adeus disco de boot

Um dos recursos mais interessantes do DOS 6.0 em diante é a possibilidade de criar um menu, que aparece no início do boot do computador, dispensando o uso de um disco de boot. O menu, ao aparecer na tela, apresenta vários itens que permitem escolher diferentes configurações de memória pré-programadas pelo usuário. Na verdade, o menu acaba funcionando como um disco de boot múltiplo, mas é muito mais fácil de ser usado, já que não exige vários disquetes para rodar seus programas, apenas seleciona uma opção no menu que corresponde à sua necessidade de memória. Siga o roteiro abaixo para criar um menu de acordo com as suas necessidades e preste atenção nos exemplos.

Dê o seguinte comando no prompt C:\ (diretório raiz): ***EDIT CONFIG.SYS*** *Já no editor de textos do DOS, digite Enter para pular uma linha deixando-a em branco. Agora escreva, conforme o exemplo, as primeiras linhas de configuração do menu como segue (lembre-se de pular uma linha para cada uma das "frases", como no exemplo):*

```
[MENU]
MENUITEM=JOGOS, Configuração de Jogos.
MENUITEM=WINDOWS, Configuração para o Windows.
[JOGOS]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN
FILES=40
BUFFERS=30,0
DOS=HIGH,UMB
[WINDOWS]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
FILES=40
BUFFERS=30,0
DOS=HIGH,UMB
```

No DOS 6.0: menu dispensa disco de boot

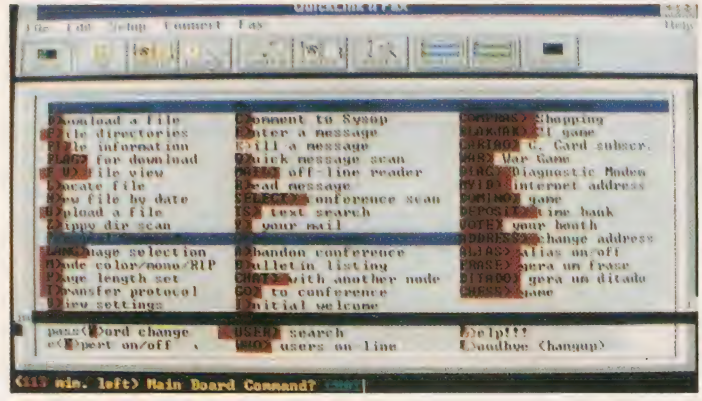


Depois de escrever a configuração nos seus padrões, salve o arquivo, saia do editor do DOS e dê um boot na máquina. A partir de agora escolha sua opção no menu que vai aparecer quando iniciar o DOS. Caso seu aplicativo seja rodado pelo Windows, escolha a segunda opção, se o programa é um game, escolha a primeira opção do menu que indica "Jogos". Caso você queira utilizar o menu em conjunto com configurações do AUTOEXEC.BAT, leia o "Help" do DOS para obter todos os detalhes. Basta digitar no prompt o seguinte comando: ***HELP MULTI-CONFIG)<Enter>.*** ◆

BBS

Ao entrar em um BBS é possível conversar, enviar ou retirar arquivos - como os WADs para DOOM. Confira aqui como navegar num BBS com o sistema de comunicação PC Board

Conectar seu computador a um BBS (do inglês Bulletin Board System, espécie de clube- ou rede- onde os assinantes interligam seus PCs através de linhas telefônicas) sempre reserva uma série de surpresas e muitas vezes até soluções. Nos BBSs as surpresas acontecem em conversas interessantes (modo Chat) e as soluções podem estar na possibilidade de retirar arquivos para os mais variados problemas ou centenas de jogos de distribuição livre.



FOTOS: DAUMER DE GIUI

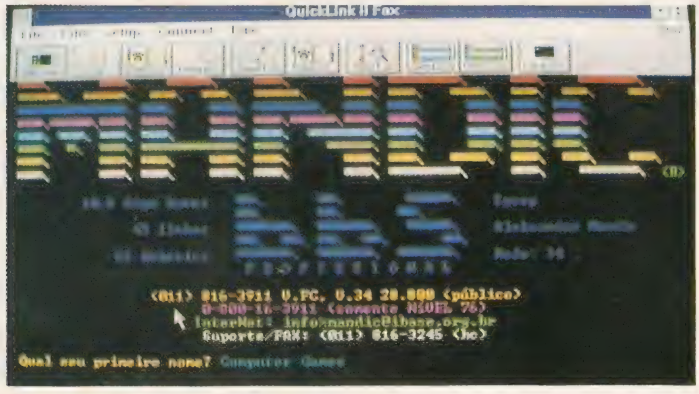
Para os iniciantes, sempre parece um pouco complicado navegar entre os muitos gigabytes (cada gigabyte equivale a 1.000 Mega) disponíveis em alguns BBS. Os BBSs tem programas de gerenciamento como o *PCBoard*, utilizado por exemplo pelo MANDIC BBS, para poder receber ou enviar programas, retirar mensagens para ler depois (sem gastar a linha telefônica!), mandar recados, jogar *On-Line* e conversar com outros usuários que estejam conectados ao mesmo tempo no BBS, comunicando-se realmente com o mundo inteiro. Siga esse roteiro para "navegar" tranqüilo pelo *PCBoard*:

BBS COM PROGRAMA PCBOARD

Depois de telefonar ao BBS usando o computador e estabelecer a conexão, a primeira escolha é o idioma no qual as telas serão apresentadas. Digite o número correspondente a lista apresentada e tecle <*Enter*>. Em seguida vem a opção para gráficos, escolhendo cores ou preto e branco. No caso de um modem de 2.400bps a tela de apresentação é bem demorada e pode ser "pulada", digitando **q** (quando perguntado se quer cores), seguido de <*Enter*>.

Na seqüência, digite seu nome e a senha. Se for seu primeiro contato, responda corretamente ao questionário.

Logo no início, o programa pede sua identificação e a senha (abaixo), para em seguida apresentar um menu de opções onde o usuário opta por uma das funções (alto à direita)

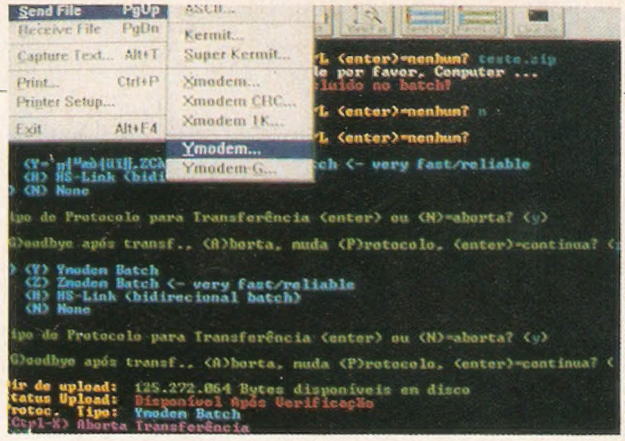


Na maioria dos BBSs é preciso pagar uma quantia estipulada pelo *"Sysop"* (*system operator*, que opera o BBS). Muitos BBSs aceitam cartões de crédito, o que agiliza a liberação de acesso. Depois de fazer o pagamento, com a liberação do *"Sysop"*, você já está em contato com o BBS.

NOVOS AMIGOS

Uma das formas mais fáceis de usar um BBS é no modo **Chat**. Chat em inglês significa algo como "bater papo". Assim, quando o programa pedir um comando pelo menu basta digitar **Chat**. Surge então uma opção para conversar em grupo, digite **G** (=grupo) seguido de <Enter>. Aí virá a opção para escolher o canal que deseja entrar. Para listar os canais, tecle **L** (=list, listar), e se quiser entrar em algum desses canais, digite o número dele. Para criar um novo canal, escreva um número que não corresponde a nenhum canal listado. Para charmar alguém para o Chat, entre na linha de comando do Chat (teclando ESC) e escreva CALL (=chamar) e digite o número correspondente à pessoa que deseja chamar (para essa pessoa "escutar" a chamada, ela deve estar Disponível para papo ou *Available for Chat* ao dar o comando Call). Agora é só escrever e conversar. Para trocar de canal e conversar com outra pessoa, entre na linha de comando do Chat apertando ESC e escreva show para ver os canais e quem está nele. Para mudar de canal, escreva Channel. Ah! Para tornar a discução privativa, entre na linha de comando do Chat e escreva **private**.

Claro que o nível de interesse do modo Chat sempre depende das pessoas que estiverem conversando. Mas é uma experiência muito legal e uma boa forma de fazer novos amigos. Afinal há um interesse comum: o computador.



FOTOS: DAUMER DE GIUI

JOGOS E PROGRAMAS

As listas de programas disponíveis num BBS são gigantescas e, por isso mesmo, divididas por áreas. Assim, logo no início são apresentadas algumas das várias áreas. Para escolher uma delas basta digitar GO seguido do nome ou número da área escolhida. Por exemplo para ir a área de games, basta digitar GO GAMES (para listar as conferências existentes no BBS, digite somente **GO**). Para saber os jogos disponíveis digite **F** (de File, arquivo). Surgem então os nomes dos arquivos, uma breve descrição, o tamanho, tempo de retirada e quem enviou o arquivo ao BBS.

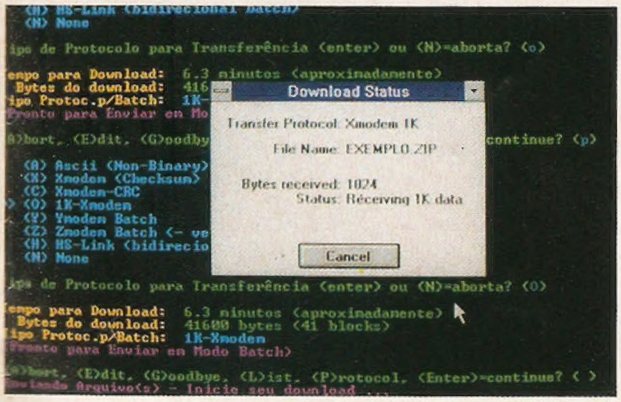
Como marcar um arquivo :

Quando nesse lista aparecer um arquivo de seu interesse use a barra de espaço para mover uma uma barrinha até que ela fique iluminando (marcando) o arquivo de seu interesse. Depois aperte *<Enter>*.

Como receber (= download) um arquivo :

Há varias maneiras de receber um arquivo. Esses sistemas são chamados de protocolos. É preciso escolher um deles. O mais recomendável é o ZMODEM (use o XMODEM em último caso). Digite então o comando **T** (de *Transfer Protocol*, transferir protocolo) e escreva o número ou a letra do protocolo listado. Depois de configurar o protocolo, está tudo pronto para receber arquivos:

Para isso, digite **D** (= download, receber arquivo), seguido de *<Enter>* e do nome do arquivo que lhe interessa. Alguns programas de comunicação recebem automaticamente o arquivo, que já vem inclusive com o nome. Em outros, depois de digitar o **D** e o nome do arquivo acione o <enter> duas vezes e deverá aparecer a mensagem "iniciando transferência". Escolha o protocolo no seu programa de comunicação (correspondente ao que escolheu no BBS), e aperte *<Enter>*, dê então um nome ao arquivo, acione *<Enter>* e começará a transmissão.



Dowload: para o PC receber arquivos é preciso escolher um "protocolo"

Como mandar (= upload) um arquivo para o BBS :

Antes de enviar qualquer arquivo, confirme se é um programa Shareware ou Freeware (de distribuição gratuita). Jamais mande programas piratas para BBS. Verifique também se o programa já existe no BBS.

Para mandar o arquivo, entre na Conferência desejada, com o comando GO e o nome ou número da Conferência, seguido de *<Enter>*. A seguir, digite **U** (de *upload*, carregar) e *<Enter>*. Escreva o nome do arquivo que deseja enviar e *<Enter>*. Coloque então uma descrição do arquivo e indique o sub-diretório para o qual ele deverá ser liberado, aperte *<Enter>* e depois selecione no seu programa de comunicação a opção "Send File" (mandar arquivo), selecione o protocolo, procedendo igual ao receber um arquivo. O programa pede então para que se indique qual o drive e o arquivo a ser enviado. Tecle *<Enter>* e a transmissão tem início.

Para enviar arquivos (upload), confirme se já não existe um programa igual no BBS e se o programa é shareware ou freeware (sem direitos autorais reservados), especificando a Conferência e o sub-diretório para onde o arquivo deve ser liberado

TEMPO EXTRA

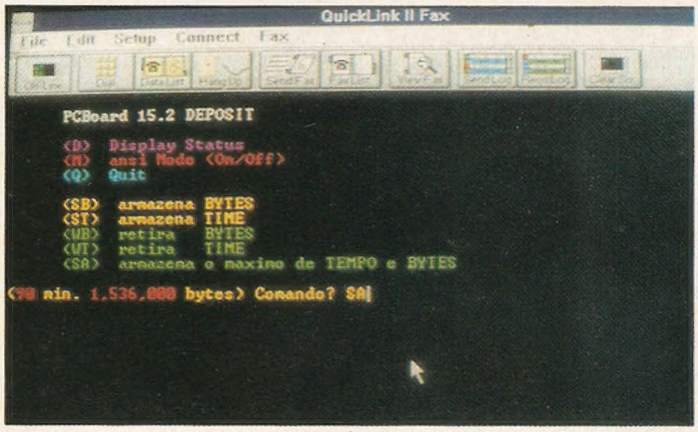
Na maioria dos BBS pode-se usar o chamado "Banco de tempo". Se, por exemplo, pagou-se por uma hora de acesso por dia. Se esse tempo não foi gasto pode-se deposita-lo este tempo para ser usado posteriormente.

Para depositar seu tempo, digite, na linha de comando, **Deposit** seguido de <Enter> e depois **SA** para depositar TODO o tempo restante do dia. Outra alternativa é digitar ST (Store Time, guardar tempo) e escolher quantos minutos se quer depositar. Mas atenção, esse comando às vezes tem limites de depósitos (no caso do MANDIC BBS, o limite é de 60 minutos). Ao retirar um programa que exija mais tempo do que o seu limite, digite **Deposit,** seguido de Enter e depois **W** (=withdraw, retirar) e especifique quanto tempo deseja retirar.

Se tiver alguma dificuldade no começo, não se impressione. É muito normal. Depois de algum tempo pode-se até usar um comando que é apenas um **X** de eXpert, dispensando todas as explicações e indo direto ao que lhe interessa. ◆

Guilherme Silberstein

Na maior parte das BBSs, o tempo e os bytes não utilizados podem ser armazenados para uso posterior



DICA DO LEITOR

Os jogos para PC sempre tem muitas alternativas, muitos caminhos para se chegar ao final. Além das dicas publicadas na avaliação dos jogos, muitos leitores têm enviado suas próprias sugestões. Na edição nº 5, por exemplo, Computer Games pediu que descobrissem como lutar com o Reptile em Mortal Kombat e escrevessem à redação. Vários escreveram, e quatro leitores enviaram uma dica que realmente funciona. Se você também tiver uma dica diferente e boa, sobre qualquer jogo, envie à redação da revista Computer Games.

ROGÉRIO CAMPOS SOUZA

Mortal Kombat

Seja corajoso e experimente essa dica perigosa para lutar com o Reptile:

Na fase The Pit, quando figuras estranhas (bruxa, Papai Noel, Peter Pan) estiverem passando sobre a lua, dê um Double Flawlless e um Fatality. Mas cuidado: o Reptile tem os poderes do Sub-Zero e do Scorpion.

Fábio Alves Rodrigues (Osasco,SP)
Rodrygo D. Danielli (Niterói, RJ)
Paulo Copovilla Júnior (Valinhos, SP)
Rogério Campos Souza ((Campinas, SP)

Rebel Assault

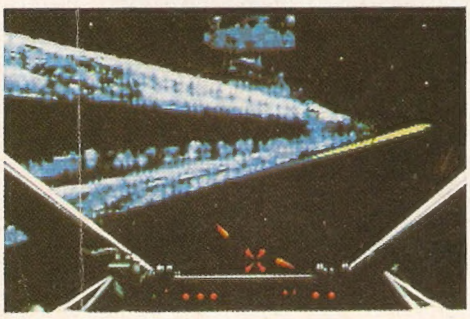
Existe um modo alternativo que permite passar para qualquer fase do jogo:

Logo que entrar a tela inicial, faça os seguintes movimentos com o joystick:

↑ **PARA CIMA, ATIRE**
↓ **PARA BAIXO, ATIRE**
← **PARA ESQUERDA, ATIRE**
→ **PARA DIREITA, ATIRE**

Agora basta pressionar a tecla correspondente: de 0 a 9 para as fases de 1 a 10 e para as restantes as letras do alfabeto.

Kinderman Luiz Pinto
Rio de Janeiro, RJ



DAUMER DE GIULI

SISAL EDITORA

COMPUTER games

DIRETORES
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO

Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator Chefe: Roberto Aráujo
Editora Assistente: Mônica Pina
Colaboradores: Luiz Mazzaferro Júnior; V. Schltz; Homero Silveira; César Medeiros; Roger Techima; Fernando Araújo; Belisário de Abreu; Alarico Haikel Júnior; Guilherme Silberstein

ARTE

Supervisão: Paulo Affonso Soares
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Shirley Vieira Lima
Op. Sistema: Alex Soalheiro
Fotografia: Studio Norberto Mraques

COMERCIAL E MARKETING

Diretor: Márcio Saldanha Marinho
Representante SP: Edson Romão
Gerente Geral RJ: Márcio Saldanha, filho
Gerente Geral SP: Marcio Comenale

SÃO PAULO
Rua São Samuel, nº 177, Vila Mariana
São Paulo - SP - CEP: 04120-030
Tel./fax: (011) 574-0747

RIO DE JANEIRO E DEMAIS ESTADOS
Av. das Américas, nº 1155, Grupo 1606
Barra da Tijuca - CEP: 22631-000
Tel.: (021) 439-9300.
Fax: (021) 494-3648/577-4511

Anúncios publicados e assinaturas desta revista terão sua cobrança efetuada por meio da rede bancária. Ninguém está autorizado a receber diretamente qualquer valor.

COMPUTER GAMES é uma publicação mensal da Sisal Editora Ltda. Distribuição exclusiva para todo Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A., Rua Teodoro da Silva, 907, Rio de Janeiro, RJ. Fone (021) 577 7766.

COMPUTER GAMES não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em matérias assinadas não são necessariamente a opinião da revista. **COMPUTER GAMES** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por qualquer tipo de transação comercial que envolva anunciantes. Todos os direitos reservados. Registro no 3º Ofício de Títulos e Documentos nº 2191 no livro ALP. Registros no INPI, protocolo nº 810769310. Registro nº 5 - Cartório de Títulos e Documentos (São Paulo) sob nº 4550, e averbado sob nº 4561 do livro A. Registro no INPI nº 811942635.

Fotolitos: Grafibrás, Bosatelli, Studio Portinari (Rio de Janeiro)
Impressão: W. ROTH

ASSINATURAS
FONE.: (021) 280-2892

NÚMEROS ATRASADOS
DISK-BANCA
(021)577-2355/577-4225/577-5099

ANER ANATEC FERNANDO CHINAGLIA

A TECNOLOGIA DOS NOSSOS CLIENTES AVANÇA. A NOSSA TAMBÉM! COMEÇAMOS PELO CARTÃO...

A Fenasoft em constante evolução dá a partida para a FENASOFT'95.
Para adquirir seu cartão convite basta preencher o pedido abaixo e enviar para Av. Pref. Osmar Cunha, 251 - Florianópolis SC - 88015-100, acompanhado de cheque nominativo à FENASOFT FEIRAS COMERCIAIS LTDA.
O valor obedece a tabela de acordo com a data de postagem no correio.

TODOS OS CARTÕES EMITIDOS CONTINUAM VÁLIDOS.

PROIBIDA A ENTRADA DE MENORES DE 16 ANOS.

VISITAÇÃO DIA/HORA

- 17 JULHO
- 18 JULHO
- 19 JULHO
- 20 JULHO
- 21 JULHO

14:00 as 22:00 - Entrada reservada às AUTORIDADES, IMPRENSA e portadores do CARTÃO GOLD.

10:00 as 14:00 - Entrada reservada aos portadores do CARTÃO GOLD.

14:00 as 22:00 - Aberto à todos os visitantes e portadores do CARTÃO FENASOFT.

NOME

EMPRESA

ENDEREÇO

CIDADE UF CEP

PAÍS TELEFONE

FAX DATA DE NASCIMENTO

PREÇOS

Até 30/04/95 - R$ 5,00
Até 31/05/95 - R$ 10,00
Até 30/06/95 - R$ 20,00

Após 30/06/95 somente em nosso escritório Rua Hungria, 674 ou nas bilheterias durante o evento.

1 - Qual seu cargo na empresa onde trabalha?

A ☐ Presidente
B ☐ Vice-Presidente
C ☐ Sócio
D ☐ Gerente Geral
E ☐ Diretor Superintendente
F ☐ Gerente de Departamento
G ☐ Controller/Tesoureiro
H ☐ Consultor/Assessor
I ☐ Representante de Vendas
J ☐ Analista de Sistemas
K ☐ Digitador

2 - Quantos empregados tem sua empresa?

A ☐ Mais de 5000
B ☐ 1000 a 5000
C ☐ 750 a 999
D ☐ 500 a 749
E ☐ 250 a 499
F ☐ 100 a 249
G ☐ 75 a 99
H ☐ 50 a 74
I ☐ 25 A 49
J ☐ 10 A 24
K ☐ 5 A 9
L ☐ Menos de 5

3 - Qual seu poder de decisão para compras na empresa?

A ☐ Autoridade Total
B ☐ Autoridade Alta
C ☐ Autoridade Limitada
D ☐ Recomenda Produtos
E ☐ Pouco Envolvimento
F ☐ Nenhum Envolvimento

4 - Qual o volume de vendas de sua empresa?

A ☐ US$ 500 milhões ou mais
B ☐ US$ 100 a 499 milhões
C ☐ US$ 75 a 99 milhões
D ☐ US$ 50 a 74 milhões
E ☐ US$ 25 a 49 milhões
F ☐ US$ 10 a 24 milhões
G ☐ US$ 1 a 9 milhões
H ☐ US$ 750 a 999 mil
E ☐ US$ 500 a 749 mil
F ☐ US$ 250 a 499 mil
G ☐ US$ 100 a 249 mil
H ☐ Menor de US$ 100 mil

5 - Qual a principal área de atuação de sua empresa?

A ☐ Governamental
B ☐ Agricultura, Mineração, Petróleo
C ☐ Transportes
D ☐ Comunicação
E ☐ Manufatura
F ☐ Financeira / Contabilidade
G ☐ Seguros / Imobiliária
H ☐ Médica / Saúde
I ☐ Educacional
J ☐ Industrial
K ☐ Construção Civil
L ☐ Fabricante de Software
M ☐ Revenda de Software
N ☐ Fabricante de Hardware
O ☐ Revenda de Hardware
P ☐ Fabricante de Periféricos
Q ☐ Revenda de Periféricos
R ☐ Fabricante de Suprimentos
S ☐ Revenda de Suprimentos
T ☐ Bureau de Serviços
U ☐ Gráfica
V ☐ Jornalismo
W ☐ Editora

6 - Quais as principais aplicações de computador na sua empresa?

A ☐ Contabilidade
B ☐ Comunicação
C ☐ Gerenciamento de Bco. de Dados
D ☐ Correio Eletrônico
E ☐ Desk Top / Cad Cam
F ☐ Design Gráfico / Multimídia
G ☐ Desenv. de aplic. de programas
H ☐ Controle de processo / manufatura
I ☐ Científica / Engenharia
J ☐ Editor de Textos
K ☐ Gerenciamento de Processos

17 a 21 de julho'95 - Anhembi - São Paulo

MULTIDESEMPENHO,

MULTIFASCINANTE

E MULTIDIVERTIDO.

MULTIMÍDIA Olhos e ouvidos bem abertos. Você está diante do melhor representante da tecnologia mais atual em todo o mundo. O IS Multimídia é um verdadeiro show de imagens, sons e movimento que possibilita infinitas formas de aplicação e múltiplas formas de comunicação. Do jeito mais atraente e interessante, ele faz tudo ficar multifascinante: uma simples consulta de dicionário ou um programa educativo que vira diversão, enciclopédias ganham vida, atlas surgem em nova dimensão, CD's normais mostram que a música também é bonita de se ver, jogos incríveis colocam você em diferentes dimensões e muito mais. Trabalhar, estudar e brincar com um IS Multimídia é muito mais divertido. E instrutivo.

Itautec

A MARCA BRASILEIRA DA INFORMÁTICA